PC WORLD VIETNAM

THÁNG 08.2006 | SỐ 33

WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ M... AME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

CÁNH CỬA

The Elder Scrolls IV

OBLIVION™

Tặng phiếu giảm giá (T.55)

Giá: 9800 đồng

VinaGame
GRAVITY
RAGNAROK
www.rovietnam.com.vn
BIBLE
THẾ GIỚI MANGA CỦA BẠN
Hotline : (08) 2907 292 - (08) 2907 294
Email : hotro@rovietnam.com.vn

THÁNG 8.2006 - SỐ 33

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh, Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình, Hoàng Kim Hoàn; Đặng Ngọc Anh Khoa

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdnd@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng đại diện VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

7 The Elder Scrolls IV: Oblivion – Cánh cửa Oblivion

28 Point Blank – Tuyển tập phấn khích, vui nhộn

29 Medieval Combat – Thời vinh quang

30 Mission Impossible 3 – Nhiệm vụ bất khả thi

10 The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 – Trận chiến vì Middle-earth 2

13 Paradise – Chốn thiên đường

26 Mario Power Tennis – Lên sân đất nện cùng Mario

16 Choi game để hàn gắn thế giới

18 Hitman: Blood Money – Đồng tiền tội lỗi

20 Kingdom of Paradise – Thiên đường không yên tĩnh

22 Kameo: Elements of Power – Kameo và các chiến binh yếu tố

ĐIỂM GAME

31 Winning Eleven 9 – Cầu trường rực lửa

32 Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition – Dante thức tỉnh

33 Half-Life 2: Episode One – Cuộc chiến nghiệt ngã

34 Metal Slug (2006) – Tứ chiến binh

35 FlatOut 2 – Đường chạy tử thần

SẮP PHÁT HÀNH

36 Crysis – Cuộc chiến chống người ngoài hành tinh

38 Need for Speed: Carbon – Đường đua đêm

40 Silkroad Online – Huyền thoại con đường tơ lụa

42 Gears Of War – Cỗ máy chiến tranh

44 Knights of the Temple 2

44 Dark Messiah of Might and Magic

45 Battlefield 2142

45 Archlord

45 El Matador

CŨ MÀ HAY

46 Asterix: Mega Madness – Cuộc thi tài kỳ lạ

47 Grandia II – Chuyến đi kỳ thú

TRỢ GIÚP

49 Hỏi - đáp

PHẦN CỨNG

50 CMS Gamestation 7010 – Vững bước xông pha

SỰ KIỆN

51 GameShow'06 tiếp tục là điểm nóng nhất

52 Bắn Gunbound, ngao du Hàn Quốc

SÂN GAME

53 Chơi bóng bổng trong Fifa Soccer 2006

54 Hiệp Khách Giang Hồ Online – Khám phá thế giới chính tà

54 Cửu Long Tranh Bá phát Anh hùng thiếp đợt thứ nhất

55 Cuộc trình diễn E-Sport tại GameShow'06

MASANG
SOFT
VTC GAME
ONLINE
Cao Bồi Không Gian
http://caoboi.vtc.vn
THIÊN HÀ RỰC LỬA
VTC GAME PHÁT HÀNH BẢN QUYỀN THUỘC VỀ MASANG SOFT

Nhộn nhịp game mới

BARROW HILL RA MẮT GAME THỦ MỸ

Không lâu sau khi phát hành bản DVD trò chơi phiêu lưu mạo hiểm Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle cho thị trường châu Âu (6/2006), nhà phát hành Got Game Entertainment cho biết đã ấn định ngày ra mắt đĩa CD game này tại Mỹ là ngày 1 tháng 9 sắp tới. "Không giống các game

trước, Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle đem đến cho người chơi cơ hội tìm hiểu sâu hơn về khảo cổ học với vùng đất siêu nhiên Cornwall", Howard Horowitz - chủ tịch Got Game cho biết, "và studio phát triển Shadow Tor đã kết hợp rất hoàn hảo sự phiêu lưu mạo hiểm ngành khảo cổ học".

PHIÊN BẢN AGE OF PIRATES MỚI

Atari cho biết đã đạt được thỏa thuận với Playlogic Entertainment trong việc phát hành game phiêu lưu hành động mới: Age of Pirates - Caribbean Tales tại thị trường Mỹ, châu Âu và châu Á. Được phát triển bởi studio Akella (từng biết đến qua các game Sea Dog, Age of Sail II và Pirates of the Caribbean), AoP: Caribbean Tales sẽ đưa người chơi đến với những chuyến phiêu lưu hấp dẫn và liều lĩnh cùng Blaze, một tên cướp biển vùng Caribê trong thế kỷ 17. Game hỗ trợ chế độ chơi multiplayer (lên đến 16 người) và có thêm tính năng đấu tay đôi, chiếm vị trí phòng thủ. Game dự kiến phát hành vào tháng 9 năm nay.

TOTAL WAR: ERAS TẤT CẢ TRONG MỘT

Cuối tháng 7, Sega đã tung ra đĩa DVD bộ sưu tập Total War: Eras, bao gồm tất cả game chiến thuật nổi tiếng Total War của Creative Assembly như Shotgun: Total War kèm bản mở rộng Mongol Invasion, Medieval: Total War kèm bản mở rộng Viking Invasion, và Rome: Total War với bản mở rộng Barbarian Invasion và Alexander. Ngoài ra, trong đĩa DVD này còn có một đoạn video dài 40 phút giới thiệu xêri game TW và các đoạn trailer của phiên bản game Medieval II: Total War sắp được phát hành.

NEED FOR SPEED CARBON XUẤT HIỆN

Nếu từng là nhà vô địch ở hầu hết vòng đua xe nóng bỏng trên những đại lộ đông đúc hay những con đường quê gập ghềnh, thì tại sao bạn không trổ tài "tay lái lụa" của mình để tiếp tục làm "bá chủ" những hẻm núi quanh co và hiểm trở trong Need for Speed: Carbon, một game thể loại đua xe mới của EA. Game áp dụng công nghệ mới Autosculpt, cho phép người chơi tự thiết kế và "độ" lại chiếc xe của mình bằng nhiều cách khác nhau. Theo EA, đường đua NFS Carbon sẽ chính thức mở cửa vào tháng 10 sắp đến.

QUAKE WARS LỖI HẸN

"Quake Wars chắc chắn sẽ không xuất hiện trong năm 2006", đó là tuyên bố mới nhất của Activision về game hành động bắn súng góc nhìn người thứ nhất đã thu hút khá nhiều sự quan tâm của khách tham quan hội chợ E3 vừa qua, Enemy Territory: Quake Wars. Theo dự tính, Quake Wars sẽ được tung ra nhân dịp Giáng Sinh sắp đến.

TÍNH NĂNG MỚI CHO OBLIVION

Trò chơi The Elder Scrolls IV: Oblivion có thêm tính năng chơi trực tuyến nhiều người (online multiplayer) với bản mode MultiTES4 (chỉ dành cho PC). Phiên bản hiện tại chỉ hỗ trợ chế độ chơi 2 người cơ bản và không kèm nhiều tính năng nâng cao như đấu tay đôi hay chia đều nhiệm vụ. Ngoài ra, "The Vile Lair" – bản tải về mới của game này cho hệ máy PC và Xbox 360 cũng đã có mặt trong tháng 7.

BATTLEFIELD 2 SẮP CÓ BẢN SỬA LỖI

Digital Illusions CE tiết lộ đang thực hiện một bản sửa lỗi cho game Battlefield 2. Bổ sung lớn nhất cho trò chơi là có thêm bản đồ Đường đến Jalalabad (Road to Jalalabad), các thay đổi về gameplay và vài sửa lỗi nhỏ. DICE đã có kế hoạch thử nghiệm bản sửa lỗi này vào tháng 7 vừa qua và không đưa ra bất kỳ thông tin nào về ngày phát hành chính thức của phiên bản mới này.

THỬ NGHIỆM AGE OF CONAN

Funcom vừa cho biết trò chơi nhập vai trực tuyến Age of Conan – Hyborian bắt đầu bước vào giai đoạn thử nghiệm Beta và chỉ dành cho các thành viên nội bộ của nhóm đảm bảo chất lượng của hãng này cũng như vài thử nghiệm viên được lựa chọn kỹ lưỡng. Game sẽ dẫn người chơi vào một thế giới với những vị thần ác độc, những sinh vật chỉ trong truyền thuyết, những nền văn minh bị đánh mất và một tộc người đang tranh đấu vì tự do.

WORLD TOUR GOLF ĐỔI TÊN

World Tour Golf có tên mới, ProStroke Golf: World Tour 2007. Oxygen Interactive hy vọng quyết định này sẽ giúp World Tour Golf thu hút nhiều hơn nữa người chơi do tựa game mới phản ánh chính xác hơn bản chất của trò chơi. Game dự kiến sẽ được phát hành vào tháng 8/2006 tại thị trường Bắc Mỹ cho hệ máy Xbox và PlayStation 2. Riêng phiên bản dành cho PC và PSP đã có mặt tại thị trường châu Âu, nhưng vẫn chưa xuất hiện tại Mỹ.

NHIỀU TỰA GAME MỚI CHO XBOX 360

Microsoft công bố bổ sung các tựa game Xbox "nguyên thủy" cho hệ máy Xbox 360 gồm có: 4X4 Evolution 2, Amped 2, Bad Boys 2, Big Mutha Truckers, Doom 3, Dreamfall, Fatal Frame, FlatOut, Flight Academy, Grabbed by the Ghoulies, Igo Seminar, Intellivision Lives, Lego Star Wars, MLB Slugfest 2004, Magatama, Mahjong Seminar, Minority Report, Othello Seminar, The Punisher, Shogi Seminar, Silent Hill 4: The Room, Spawn: Armageddon, State of Emergency, Zapper và 4 game mới như Spider-Man, Star Wars: Battlefront, Bistro, Rallisport Challenge. Người chơi cần sở hữu tài khoản Xbox Live để tải về các cập nhật này.

BẢN ĐỒ MỚI CHO SIN EPISODES

Nhà phát triển Ritual Entertainment cho biết, bản sửa lỗi đầu tiên của game Sin Episodes: Emergence đã sẵn sàng để người chơi tải về thông qua dịch vụ trực tuyến Steam. Điểm bổ sung lớn nhất trong bản sửa lỗi này là chế độ game Arena mới, 4 bản đồ mới và một số chỉnh sửa khác.

WORLD OF WARCRAFT SỬA LỖI

Blizzard đã đưa ra bản sửa lỗi World of Warcraft 1.11 với nhiều thay đổi và chỉnh sửa lớn. Còn được gọi là "Shadow of the Necropolis", bản game mới này sẽ đưa

người chơi đến với nhà ngục Naxxramas trên vùng đất Plaguelands được cai quản bởi sĩ quan đầy quyền lực Kel'Thuzad dưới đế chế Lich King.

Mặt khác, theo tin mới nhận thì Blizzard đã bắt đầu cung cấp dịch vụ "chuyển vùng hoạt động" cho nhân vật của người chơi World of Warcraft từ 27/6/2006 với chi phí 25 USD cho 1 lần chuyển 1 nhân vật. Tuy nhiên, số lượng vùng mà người chơi được phép chuyển nhân vật còn khá hạn chế, tham khảo danh sách vùng chuyển tại *http://www.worldofwarcraft.com/pct/character-transfer-eligible-source.html*. Người chơi cũng có thể chuyển nhân vật từ một tài khoản của mình sang tài khoản khác cũng của mình với mức phí 25 USD/1 lần/1 nhân vật.

UBISOFT KHUYẾN CÁO SONY

"Sony cần phải giảm giá PS3 để đủ sức cạnh tranh với Xbox 360 vào năm 2007", đó là lời phát biểu của Yves Guillemot, chủ tịch Ubisoft trong 1 buổi phỏng vấn của website Bloomberg. Cũng theo ông này, Ubisoft đang có kế hoạch phát hành một số tựa game mới (bên cạnh việc nhượng quyền) cho cả 3 máy console thế hệ mới như Assassin's Creed (PS3) và Red Steel (Nintendo Wii).

NINTENDO CẢN BƯỚC PS3

CNN Money cho biết, Nintendo sẽ trình làng thiết bị chơi game console Wii vào cuối tháng 9 hay đầu tháng 10 này, sớm hơn so

với dự kiến ban đầu. Có lẽ, Nintendo muốn chiếm ưu thế trước khi PlayStation 3 xuất hiện vào giữa tháng 11 năm nay, nhân dịp lễ Giáng Sinh.

FIFA ONLINE GÂY "SỐT" TẠI HÀN QUỐC

EA cùng Neowiz Corporation, một trong số các nhà phát hành và phát triển trò chơi hàng đầu tại Hàn Quốc, cho biết "cầu trường trực tuyến" EA Sport Fifa Online đã thiết lập một kỷ lục mới về game online tại nước này (Hàn Quốc) với số lượng người chơi cùng lúc đạt mức 100.000 người (PCU - Peak Concurrent User) chỉ sau 23 ngày giới thiệu bản Open Beta (25/5/2006).

AMD TIN TƯỞNG VÀO TƯƠNG LAI NỀN TẢNG 4X4

AMD cho biết hiện có nhiều nhà phát triển phần mềm hỗ trợ nền tảng bộ xử lý 4 nhân, đa socket (multi-socket) của hãng này (hay còn có tên mã là 4x4). Theo đó, các game đa luồng (multi-threaded) sẽ là một trong những ứng dụng nhận thấy rõ ràng nhất ưu thế từ việc sử dụng kiến trúc đa luồng và đa socket từ bộ xử lý 4x4 mới.

HALO 2 GẶP TRỤC TRẶC VỚI WINDOWS VISTA

Trả lời phỏng vấn trên Bungie.net, Jo Clowes – trưởng nhóm dự án phát triển Halo 2 cho hệ điều hành Windows Vista, khẳng định phiên bản Halo 2 trên PC sẽ không thể chạy "trơn tru" Xbox 360 dù trước đó Microsoft cho biết các game mới sẽ sử dụng chuẩn mở "Live Anywhere". Hiện tại, chưa có thông tin chính thức nào về ngày phát hành Halo 2 cho Windows Vista.

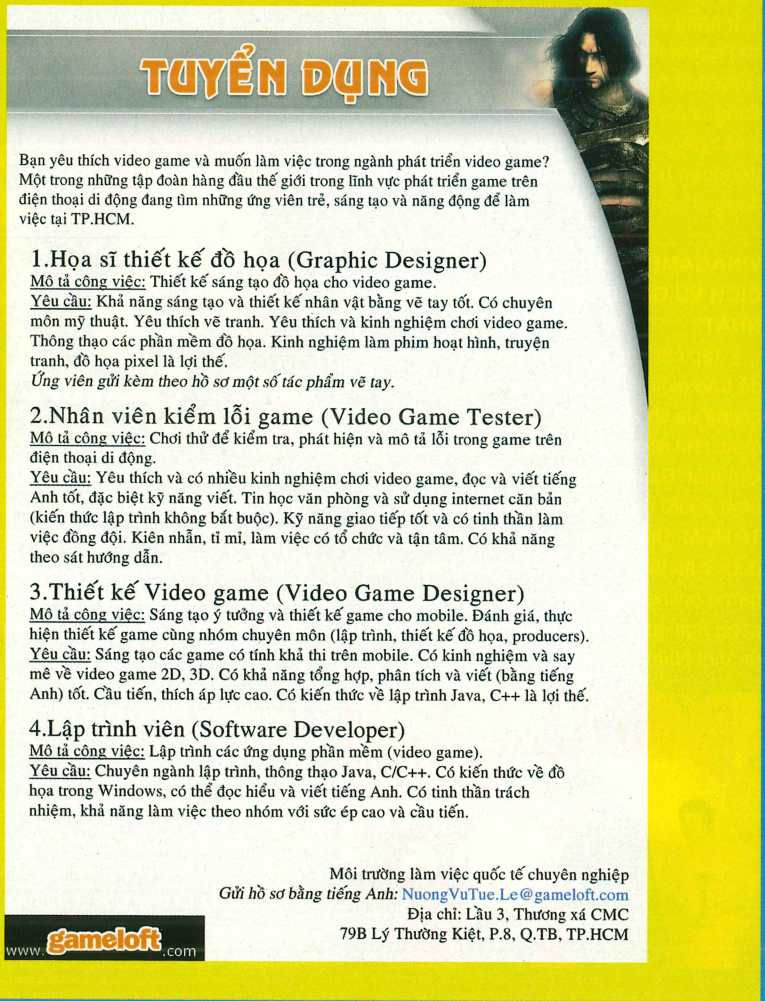
HELLGATE: LONDON "LỘ" MÃ NGUỒN

Theo Gamespot, tin tặc có thể đã đột nhập hệ thống mạng của Flagship Studios và "cuỗm" mất mã nguồn của trò chơi Hellgate: London. Bill Roper - người

sáng lập Flagship Studios và là cựu nhân viên của Blizzard, không bình luận gì về sự việc này. Vụ "cuỗm" mã nguồn này có thể sẽ gây ảnh hưởng xấu đến tính năng chơi nhiều người (multiplayer) của Hellgate: London.

EA TẬP TRUNG VÀO GAME ONLINE

Theo MarketWatch.com, EA đã đồng ý mua lại nhà phát triển game online Mythic Entertainment để cải thiện hình ảnh của mình trong mảng thị trường này. Mythic Entertainment (từng thành công với Dark Age of Camelot) hiện đang phát triển trò chơi nhập vai trực tuyến Warhammer Online: Age of Reckoning (nội dung dựa trên dòng game chiến thuật Warhammer) với bản quyền từ Games Workshop.



PTV THAY ĐỔI CÁCH THU PHÍ

Từ 12 giờ ngày 10/07/2006, PTV - Giành Lại Miền Đất Hứa sẽ chuyển sang thu phí trên các dịch vụ giá trị gia tăng trong game. Toàn bộ các game thủ chơi PTV sẽ không mất phí hàng tháng. Đây là đột phá lớn của mùa hè này, hứa hẹn những thay đổi trên thị trường game. Thay cho phí hàng tháng, PTV tiến hành mở rộng siêu thị PTV với hơn 50 món đồ tương ứng với 50 loại dịch vụ cho nhiều loại nhu cầu: từ hàng thời trang sành điệu như thuốc nhuộm tóc, áo dạ hội cho đến các loại ngọc, bùa chú, đá, bình phép có khả năng tăng tốc độ tấn công, tăng xác suất rơi đồ, tăng điểm kinh nghiệm...

Trong số các mặt hàng của siêu thị PTV, "đắt khách" nhất phải kể đến bùa hồi sinh, tăng tốc dược và siêu tốc dược... Ngoài ra đá đổi "spec" có tác dụng thay đổi tính năng vũ khí vừa được đưa ra cũng được các game thủ hoan nghênh nhiệt liệt. PTV cũng đưa ra hàng loạt cập nhật, trong đó đáng chú ý nhất là cho phép các nhân vật chiến đấu đối kháng và tổ chức đấu tay đôi trên toàn bộ lục địa. Các bản đồ mới cũng đang chuẩn bị ra mắt.

VINAGAME NHẬN GIẢI "NHÀ CUNG CẤP DỊCH VỤ GAME ONLINE ƯA CHUỘNG NHẤT"

Tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN đã trao giải "Nhà cung cấp dịch vụ game online ưa chuộng nhất" do bạn đọc bình chọn cho công ty VinaGame trong khuôn khổ giải "Sản phẩm CNTT-TT ưa chuộng nhất 2006" diễn ra vào ngày 12/7/2006 tại TP.HCM. Đây là lần đầu tiên danh hiệu này được trao tặng cho doanh nghiệp sau khi game online được nhìn nhận như ngành công nghiệp giải trí mới và nhiều tiềm năng tại Việt Nam. Ông Lê Hồng Minh, chủ tịch

HĐQT VinaGame phát biểu: "Chúng tôi rất vinh dự khi nhận được sự yêu mến từ phía cộng đồng game thủ và giới CNTT-TT. Đây cũng là động lực lớn nhất để VinaGame nỗ lực đạt được những thành công bước đầu như hôm nay".

Ông Minh cho biết, trong thời gian tới, VinaGame sẽ đưa vào thị trường những sản phẩm khác của công ty như Cửu Long Tranh Bá, Guild Wars... nhằm đáp ứng tốt hơn nữa nhu cầu giải trí của đông đảo giới game thủ Việt Nam; đồng thời gửi lời tri ân đến toàn bộ khách hàng của VinaGame đã ủng hộ VinaGame trong suốt thời gian qua.

ĐĂNG KÝ CHƠI THỬ NGHIỆM CON ĐƯỜNG TƠ LỤA

Công ty cổ phần Phát Triển Dịch Vụ Học Tập & Giải Trí Trực Tuyến (VDC-Net2E) tham dự triển lãm Computer-Electronics World Expo 2006 (ngày 12 -15/07/06) vào đúng thời điểm vừa kết thúc thành công giai đoạn thử nghiệm Close Beta 1 của trò chơi trực tuyến "Con đường tơ lụa" (Silkroad Online). Ngày 12/07/06, "Con đường tơ lụa" (CĐTL) chính thức khởi động giai đoạn thử nghiệm Close Beta 2 qua Internet và đã thu hút được 3000 game thủ, nhưng vẫn đang cần tuyển thêm 2000 game thủ nữa. Dự kiến đến tháng 8/2006, CĐTL sẽ tiến hành giai đoạn thử nghiệm rộng rãi Open Beta cho bất cứ người chơi nào. Đặc biệt khách tham quan có thể đăng ký tài khoản chơi thử nghiệm trong

giai đoạn Close Beta 2 và Open Beta ngay tại gian hàng của VDC-Net2E, chơi thử và tham gia các sự kiện trong dịp hội chợ. Điều kiện tuyển tester của game rất đơn giản: Bạn chỉ cần lên website *www.conduongtolua.com.vn* và tải bản Client Close Beta 2 về chơi.

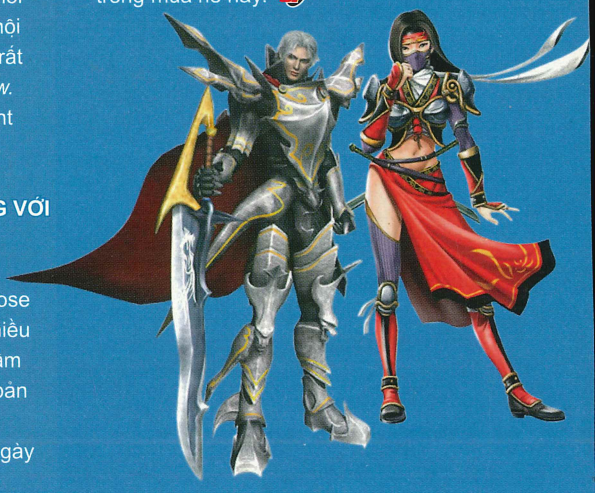
SÀN NHẢY TRỰC TUYẾN SÔI ĐỘNG VỚI OPEN BETA

Trò chơi trực tuyến (game online) Audition sau một tháng thử nghiệm Close Beta đã được sự hưởng ứng của rất nhiều bạn trẻ yêu thích thể loại này. Trung tâm VTC Game Online quyết định ra mắt bản thử nghiệm mở rộng (Open Beta) của Audition - Nhịp Điệu Cuộc Sống vào ngày

03/07/06. Đây là phiên bản với các tính năng đặc biệt dành riêng cho thị trường Việt Nam. Phiên bản Open Beta được Việt hóa 100%. Đặc biệt, người chơi có thể bắt đầu chơi ngay từ desktop bằng biểu tượng của game. Các bản nhạc mới với tiết tấu đa dạng trong Open Beta lên tới hơn 100 bài gồm nhạc Việt Nam và nhạc nước ngoài. Các bản nhạc quốc tế được tuyển chọn từ dĩa nhạc "hit" của những ca sĩ nổi tiếng hiện nay như Hyo Ri Lee (10 minutes), Jewellery (How are you), Turbo (Four seasons), Jang Nara (Sweat dream)... Nhạc Việt cũng là những bài hát thuộc hàng đỉnh của các ca sĩ trẻ được yêu thích như Đan Trường, Hiền Thục, Đoan Trang, Hồ Quỳnh Hương. Thông tin chi tiết tại: *http://au.vtc.vn* và *http://diendan.vtc.vn*.

THÀNH CÁT TƯ HÃN - KHAN ONLINE TẶNG QUÀ TRONG DỊP HÈ

Trò chơi trực tuyến Thành Cát Tư Hãn - Khan Online thuộc thể loại nhập vai trực tuyến (MMORPG), do Mirinae Korea phát triển và Hà Nội Telecom phát hành tại VN, đã có chương trình khuyến mãi đặc biệt đối với game thủ mới đăng ký vào dịp hè này. Game thủ sẽ được tặng ngay 30 ngày chơi khi đăng ký tài khoản mới; nhận thẻ chơi ngay 15 ngày mà không cần đăng ký tài khoản mới và có cơ hội giành những phần thưởng đặc biệt hấp dẫn từ BQT. Bên cạnh đó, sự kiện "Công Thành Chiến" cũng đang được chuẩn bị giới thiệu đến các game thủ trong mùa hè này.



CÁNH CỬA

The Elder Scrolls IV

OBLIVION

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	
PHÁT HÀNH	2K Games
PHÁT TRIỂN	Bethesda Softworks
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	20/03/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU P4 2GHz hoặc tương đương, RAM 512MB, VGA 128MB, HDD 4600MB, OS Windows XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	CPU P4 3,0GHz, RAM 1024MB, VGA ATI X800 hoặc NVIDIA GeForce 6800
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	CPU P4 3,4GHz, RAM 1GB, VGA MSI NX6800Ultra, MB Gigabyte GA-G1975X

Cái tên Bethesda Softworks hẳn không xa lạ với các fan game nhập vai, hãng đã tạo ra rất nhiều game chất lượng cao và nổi tiếng như: Pirates of the Caribbean, Call of Cthulhu... và đặc biệt vào quý 4 năm nay, hãng sẽ tung ra một game đang được rất nhiều người mong đợi là Star Trek: Legacy. Tuy nhiên có thể nhiều người vẫn chưa biết Bethesda Softworks cũng chính là chủ nhân của The Elder Scrolls (TES), dòng game nhập vai đã và đang được nhiều người yêu thích. Kể từ năm 1994, khi cho ra đời game đầu tiên là The Elder Scrolls: Arena đến nay, cứ đều đặn khoảng 2 năm hãng lại đóng góp một phiên bản cho làng game, lần lượt từ Daggerfall, Redguard, Tribunal, Morrowind, Bloodmoon, và năm nay là The Elder Scrolls IV: Oblivion (TESO). Các game trên đều được game thủ rất yêu thích và trung bình chúng đều đạt 8 điểm chất lượng trên các trang web nổi tiếng về game.

Thế giới đẹp và rộng lớn

Khi nhắc đến dòng game nhập vai nổi tiếng TES, người ta dễ dàng nhận thấy nó thừa hưởng một cốt truyện thần thoại ly kỳ và thần bí, hấp dẫn người chơi ngay từ những lời dẫn truyện đầu tiên. Bắt đầu TESO bạn vào vai một tù nhân của hoàng đế Uriel Septim VII. Đột nhiên, hoàng đế xuất hiện trước cửa phòng giam, nói rằng bạn rất may mắn khi phòng giam này có con đường bí mật dẫn đến khu lăng mộ của hoàng gia. Trong thời gian hộ tống hoàng đế, bạn lại một lần nữa ngạc nhiên khi được biết mình là người may mắn được chọn, và có trách nhiệm hoàn thành sứ mệnh cuối cùng là mang chiếc dây chuyền phép thuật, biểu tượng của hoàng đế đến cho hoàng tử. Hoàng đế Uriel Septim VII trị vì xứ Tamriel suốt 65 năm đã qua đời, cùng lúc đó có đến 3 vị hoàng tử bị ám sát. Cuộc hành trình đi tìm hoàng tử Martin bí ẩn bắt đầu, nhưng bạn đâu biết rằng cánh cửa tới Oblivion đã được mở và Daedre đang gieo rắc cái chết mọi nơi, con đường phía trước của bạn còn nhiều thử thách và hiểm nguy.

Yếu tố thứ 2 làm nên tên tuổi của dòng game TES chính là thế giới trong TES được xây dựng rất công phu, cho phép người chơi có thể tương tác hầu hết các đồ vật trong đó. Bạn có thể dễ dàng chạm và hái những bông hoa, những cây nấm cho đến những vật khác to như bình hoa, chum lọ. Và yếu tố cuối cùng chính là thế giới thần thoại TES rất rộng lớn, được hỗ trợ bởi hình ảnh đẹp như trong mơ – bất kể nội hay ngoại cảnh của game đều được chăm chút tỉ mỉ, có thể nói đôi lúc người chơi rất dễ bị lạc, mất phương hướng. Cảnh vật trong game được xây dựng rất đẹp, nhất là các ngôi nhà cổ với các khu vườn xung quanh, mang đến cho người chơi cảm giác an bình dễ chịu.

Nhiệm vụ phong phú

Hệ thống các nhiệm vụ nhiều và khó cũng là một nét nổi bật của TESO. Chỉ có vài đầu mối mơ hồ, mong manh là tên một nhân vật hoặc một địa danh nào đấy, người chơi phải tự lần mò, hỏi thăm các cư dân NPC trong thế giới ảo để tự xác định phương hướng và lập kế hoạch thực hiện nhiệm vụ cho mình. Những việc này làm bạn mất khá nhiều thời gian, nhưng dù sao cũng phải công nhận game có cốt truyện khá dài và hấp dẫn. Chính nét nổi bật kể trên đã khiến TES trở thành một game nhập vai hấp dẫn nhất với người chơi.

Cách điều khiển nhân vật trong game khá trực quan và rất thuận tiện, cho dù bạn có là người vừa mới làm quen với thế giới TES thì việc điều khiển nhân vật cũng rất thân thiện. Bên cạnh đó, hệ thống trợ giúp tức thời sẽ giúp bạn làm quen với một số phím tắt, tính năng truy cập nhanh của các hành động, phép thuật của nhân vật, hết sức thuận lợi. Khả năng chuyển đổi camera từ góc nhìn trực diện người thứ nhất sang góc nhìn người thứ 3 cũng giúp người chơi rất nhiều trong các tình huống chiến đấu cần sự chính xác hay cần quan sát khung cảnh rộng khi di chuyển tìm đường.

Một nét nổi bật khác của trò chơi mà chúng ta không thể bỏ qua là tuyệt kỹ bào chế thuốc của nhân vật chính. Trong quá trình chơi, bạn sẽ gặp và thu thập được vô số kỳ hoa, dị thảo... Từ những vật liệu thô cộng với cái cối của thầy thuốc, rất dễ tìm thấy ở đầu trò chơi, bạn có thể dễ dàng trộn những nguyên vật liệu ấy thành các loại thuốc bồi máu, trị độc và cả... độc dược (tẩm vào vũ khí để tăng thêm sức tấn công). Tuy mỗi loại độc dược khi bôi lên vũ khí chỉ có hiệu lực một lần, nhưng với nguồn tài nguyên phong phú từ thiên nhiên thì người viết tin chắc rằng chúng không bao giờ cạn kiệt. Trổ tài pha chế độc dược còn là một thú vui nho nhỏ dành cho người chơi trong những khi rảnh rỗi, nhất là khi bạn bào chế được các loại thuốc độc nhất vô nhị. Trong game, bạn còn có thể tìm và sở hữu một chú ngựa để thuận tiện cho việc di chuyển từ vùng này tới vùng khác. Nếu nơi bạn định đến còn xa hơn nữa thì bạn có thể sử dụng các cổng dịch chuyển nhanh (bằng cách mở bản đồ thế giới và chọn các địa danh trên bản đồ).

Hình ảnh sắc sảo

Hình ảnh trong game rất hoành tráng và khung cảnh rộng lớn, tuy nhiên, TESO là một game thuộc loại "nặng", đòi hỏi card đồ họa loại tốt - người viết đã từng thử sức game với các loại card đồ họa khác nhau. Sử dụng dòng GeForce 5600Ultra, bạn chỉ có thể chơi ở mức hình ảnh thấp nhất mà đôi khi còn bị giật hình khi game cần xử lý khung cảnh lớn với nhiều vật thể và nhân vật di chuyển. ATI X700 có thể chơi khá mượt nhưng vẫn chỉ ở mức thiết lập thấp nhất. Riêng với ATI X1400 (dùng cho máy

MẸO CHƠI GAME

Có một mẹo nhỏ giúp chú ngựa có thêm khả năng thồ hàng vô tận. Trước tiên bạn cần hoàn thành nhiệm vụ Dark Brotherhood và nhận phần thưởng là chú ngựa Shadowmare, bằng cách lợi dụng sự bất tử của Shadowmare, bạn hãy đánh cho con ngựa bất tỉnh và trao đổi những vật cần gửi vào người chú trước khi chú đứng dậy sau vài giây.

Điểm thú vị của game là cho phép bạn có thể thu thập đủ thứ vật dụng, vì thế sẽ có những lúc bạn cao hứng dẫn đến việc mang quá trọng lượng cho phép. "Thói tham lam" này sẽ dẫn đến chuyện nhân vật không thể bước thêm dù chỉ một bước, khiến nhiều người ngộ nhận là game bị lỗi. Để khắc phục tình trạng này, bạn chỉ cần bỏ bớt các vật dụng thừa hay quá nặng bằng cách chọn vật cần bỏ giữ phím Shift và bấm chuột trái, cho đến khi nào tổng trọng lượng các vật bạn mang theo dưới mức trọng lượng cho phép (được biểu hiện bằng hình lông vũ) thì bạn có thể đi tiếp.

tính xách tay) bạn có thể mặc sức tung hoành ở độ phân giải 1024x768 với các thiết lập hình ảnh cao nhất và "nhen nhóm" một ít tính năng khử răng cưa 4 mẫu. Nhưng khi đẩy lên màn ảnh rộng 1680x1050 thì bắt đầu có tình trạng bị trễ khiến việc điều khiển nhân vật trở nên tệ hẳn. Cần phải nói thêm là để "đền bù" cho việc đòi hỏi khả năng xử lý của card đồ họa khá cao thì hình ảnh trong game rất đẹp: khuôn mặt của từng nhân vật là phần được chăm chút nhất: từ các nếp nhăn, cử động của miệng và làn da rất giống với người thật; cảnh núi đồi rất hoành tráng, cỏ cây đủ màu sắc sặc sỡ dập dìu theo gió và nhìn rất đẹp mắt...

Việc tăng cường các hiệu ứng về ánh sáng, khói sương đã góp phần tô điểm cho cảnh quan chung của game thêm vẻ đẹp lung linh huyền diệu. Nếu đầu game, người chơi phải bắt đầu trong cảnh tối tăm của nhà ngục hoàng gia, được chứng kiến các hiệu ứng ánh sáng từ ngọn đuốc, các vật kim loại phát sáng và bóng của các nhân vật nhảy múa trong hang động thì khi hết màn thực tập, thoát ra khỏi nhà ngục cũng chính là lúc người chơi chứng kiến một cảnh quan hoàn toàn trái ngược: với ánh sáng ban ngày rực rỡ, các đám mây trôi lững lờ vô định và mặt hồ gợn sóng lăn tăn, phản chiếu ánh sáng mặt trời. Nhìn chung, đồ họa trong game rất tốt và thể hiện rất mềm mại.

Âm nhạc êm dịu, hấp dẫn

Âm thanh của game thật tuyệt! Người viết từng chơi qua nhiều game có nhạc nền hay nhưng phải nói game có các bản nhạc thật hào hùng nhưng vẫn đầy chất quyến rũ, nhất là bản nhạc chủ đề. Bản nhạc chính này đã theo trò chơi từ những phiên bản trước nhưng cho đến bây giờ, khi nghe lại, ấn tượng của nó vẫn mạnh mẽ và làm sống lại rất nhiều kỷ niệm về "thuở ban đầu lưu luyến ấy", nếu bạn đã từng chơi những phiên bản trước.

Đối diện chính mình

TESO là một game khá hóc búa và dài, đòi hỏi người chơi phải có khả năng phán đoán tốt và sức nhẫn nại vì có khi bạn chơi game cả tháng ròng mà... vẫn chưa đi đến đâu cả. Tuy nhiên, dạng game này tương đối kén người chơi và đặc biệt nó gần như đối chọi hẳn với thể loại hành động. Tuy game rất nhẹ nhàng, diễn tiến chỉ ở nhịp "thong thả" nhưng những lúc bạn đối mặt với các trận chiến sinh tử thì lại phải hành động nhanh, dứt khoát. Không những thế, bạn sẽ còn đối diện với những giờ phút đơn độc, cô quạnh trong thế giới ảo bao la. Game có vẻ phù hợp với những game thủ thích thể loại chiến thuật và phiêu lưu nhiều hơn – tỉnh táo, kiên nhẫn với những câu đố hóc búa.

ĐẶNG THANH

Được tham gia những sự kiện chưa từng có trên màn ảnh rộng! Những tòa thành vững chắc đã không còn chỗ đứng... "Gió đã xoay chiều" về phía những game thủ thiên về tấn công... Liệu chiến thuật "đổ bê tông" có còn an toàn?

TRẬN C
MIDDLE-
THE LORD T
THE BA
MIDDL

Mở màn bí ẩn

Cách đây 2 năm, EA đã cho ra đời tựa game The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth (LRBM), lấy bối cảnh và nội dung rất sát với bộ phim The Lord of the Rings. Nhiều người nghĩ rằng LRBM khó vượt ra khỏi cái bóng quá lớn của phim nhưng sự thật lại hoàn toàn khác: với lối chơi khá đặc biệt cùng phần đồ họa và âm thanh tuyệt vời, game đã để lại dấu ấn khó phai trong lòng người chơi và cả những fan của bộ phim. Hẳn ai trong chúng ta cũng rất muốn biết trong lúc những người anh hùng đang tiến về phía Mt. Doom để phá hủy chiếc nhẫn và ngăn cản bước tiến của những tên Orc hung loạn, thì những người bạn Elves và người lùn Dwarves ở phía bắc của lục địa Middle-earth đang làm gì? Câu hỏi đó đã có lời giải đáp ở phần 2 The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 (LRBM 2).

Phong cách hào hứng

Trong LRBM 2, bạn sẽ tham gia vào những sự kiện chưa từng xuất hiện trên màn ảnh rộng, trước mắt bạn sẽ không còn Mt. Doom đỏ rực lúc nào cũng giận dữ, không còn cuộc chiến tại thành Minas Tirith hùng vĩ, mà thay vào đó là những trận chiến ở miền đồng bằng. Diễn biến các trận chiến có phần ác liệt hơn so với phần 1, vì số lượng quân rất lớn

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2	
PHÁT HÀNH	EA
PHÁT TRIỂN	EA LA
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	02/03/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	6 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU P4 1,6GHz, RAM 256MB, VGA 64MB (không hỗ trợ GeForce 4 MX), HDD 5,5GB, OS Windows XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	CPU P4 3,0GHz, RAM 1GB, VGA 128MB GeForce 6600
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	CPU P4 2,66GHz, RAM 1GB, VGA Gigabyte GV-NX66T128VP, MB ASUS P4SD-LA

HIẾN VÌ EARTH 2

F THE RINGS™ TTLE FOR E-EARTH™

nên bạn hoàn toàn có thể tạo nên những trận đánh "kinh thiên động địa".

Về lối chơi, những tòa thành vững chắc đã không còn chỗ đứng trong LRBM 2 vì sự xuất hiện của chúng làm cho game trở nên khó công dễ thủ (bạn vẫn có thể xây thành nhưng chúng rất yếu). Sự "đổi gió" này đã tạo lợi thế cho những game thủ thiên về lối chơi tấn công, còn những người chuộng chiến thuật "đổ bê tông" sẽ phải xem lại sách lược của mình. Tất nhiên, khi không còn tường thành thì việc người chơi xây nhà tự do sẽ khiến lối chơi thêm đa dạng và sự hào hứng càng tăng cao.

Đọ trí thông minh

Ở phần chơi nhiệm vụ, độ thông minh nhân tạo (AI) của máy tỏ ra thua sút so với phần 1 (với thiết lập khó nhất, người viết hoàn toàn không gặp khó khăn gì trong việc hoàn thành khoảng 20 màn chơi của cả 2 chiến dịch "tốt" và "xấu"), còn phần chơi mạng hầu như không có đổi mới nào đáng kể, vậy thì đâu là niềm hứng khởi của LRBM 2? Câu trả lời: War of the Ring!

Trong War of the Ring, bạn sẽ được khám phá toàn bộ thế giới Middle-earth với những nước đi theo lượt rất khó quyết định, cũng nói luôn là mục chơi này rất khó và không dành cho những "tay mơ". Chỉ cần đi sai 1 nước, ôi thôi... bạn đã mất đi 50% ưu thế! Hãy suy nghĩ thật

kỹ những gì cần làm trước khi quyết định kết thúc lượt đi. AI của máy trong phần này rất tốt, luôn có những nước đi bất ngờ khiến bạn không kịp trở tay. Phải công nhận đây là 1 mục chơi đầy thú vị, nhưng cũng còn những thiếu sót không đáng có như việc quản lý các vùng đất quá đơn điệu, chỉ có thể xây dựng một số lượng công trình cực kỳ hạn chế ở mỗi vùng đất. Nếu loại bỏ được những khuyết điểm đó thì mục chơi War of the Ring thực sự rất hấp dẫn.

Nhiều chuyện để khám phá

Sự xuất hiện của nhiều đơn vị quân mới buộc bạn phải "hao tâm, tổn trí" nhiều hơn tới yếu tố quân sự. Giữa đơn vị quân đã được nâng cấp với đơn vị quân "mới ra lò" có sự khác biệt rất lớn, ngoài ra cấp độ của đơn vị quân không còn ảnh hưởng nhiều tới khả năng tấn công nữa. Các trận thủy chiến trong LRBM 2 cũng là nét bổ sung mới cho game song thường kết thúc nhanh chóng với phần thắng luôn thuộc về người nắm rõ đặc điểm của từng loại tàu.

Tuy kinh tế vẫn được xem là thứ yếu nhưng bạn nên chọn vị trí xây dựng những công trình tài nguyên sao cho chúng phát huy được năng suất càng cao càng tốt. Nếu muốn rảnh tay để dốc toàn lực cho việc điều binh khiển tướng, bạn sẽ cần những vị tướng có năng lực để hỗ trợ việc thu – chi tài nguyên hợp lý.

Cũng cần lưu ý là trong LRBM 2, vai trò của tướng rất quan trọng (đóng vai trò như các tướng trong Warcraft III) vì họ có những năng lực rất mạnh, đôi khi còn giúp đơn vị quân tăng thêm tới 50% sức tấn công cũng như phòng thủ. Giả sử nếu bạn có 2 đơn vị quân chịu ảnh hưởng của tướng thì nghĩa là bạn đã có 3 đơn vị quân, rất khủng khiếp phải không nào? Chưa hết đâu, bạn sẽ còn bất ngờ hơn nữa khi biết số lượng phép thuật của game vượt trội so với phần 1 và rất hữu ích trong những trận chiến. Bạn nên sử dụng sao cho hợp lý vì chúng chính là chìa khóa dẫn đến chiến thắng đấy. Nếu muốn, bạn có thể tự tạo một vị tướng và bắt đầu trổ tài cầm quân.

Đồ họa và âm thanh

Cấu hình phù hợp giúp cho LRBM 2 đến gần với dân game tầm trung hơn. Tuy hình ảnh không có sự cải tiến nào đáng kể so với phần 1 nhưng việc làm cho mặt nước phản chiếu lung linh đã góp phần làm cho những trận thủy chiến thêm phần thú vị. Còn về âm thanh, ngoài "thành phần quen thuộc" là những bản nhạc du dương của người lùn giúp giảm stress và những khúc ca hoành tráng làm tăng thêm phần kích thích thì "bộ phận phụ trợ" như tiếng nổ phát ra khi 1 công trình bị phá hủy cũng được làm rất tốt và nhìn chung, không thua kém những gì đã thể hiện xuất sắc trong phần 1.

Thâm nhập Middle-earth

Nếu bỏ qua phần chơi nhiệm vụ thì hầu như LRBM 2 không còn điểm nào để phàn nàn và đáng được bạn để mắt tới. Riêng nếu bạn thích xem phim The Lord of the Rings, game sẽ giúp bạn tìm hiểu tường tận hơn về thế giới Middle-earth.

CHÍ THIỆN
pham_chi_thien@yahoo.com

ƯU

Đồ họa đẹp, âm thanh hay, cách chơi nhiều cải tiến và mục chơi War of the Ring khá thú vị.

KHUYẾT

Phần chơi nhiệm vụ khá tệ.

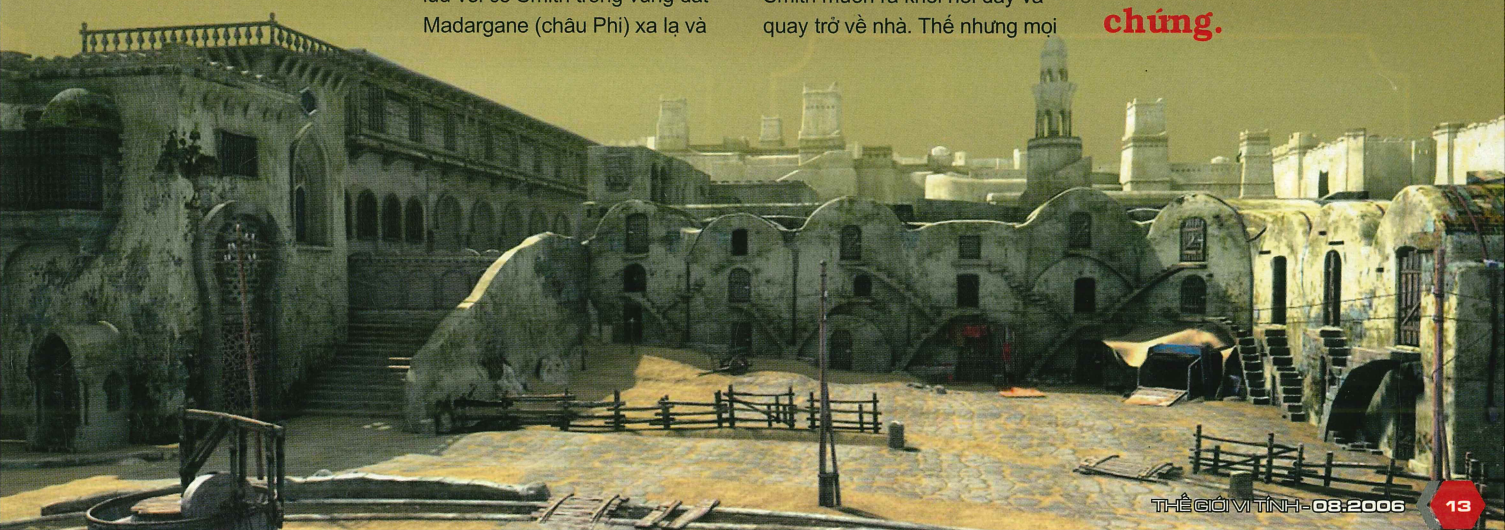
PARADISE
Chốn thiên đường

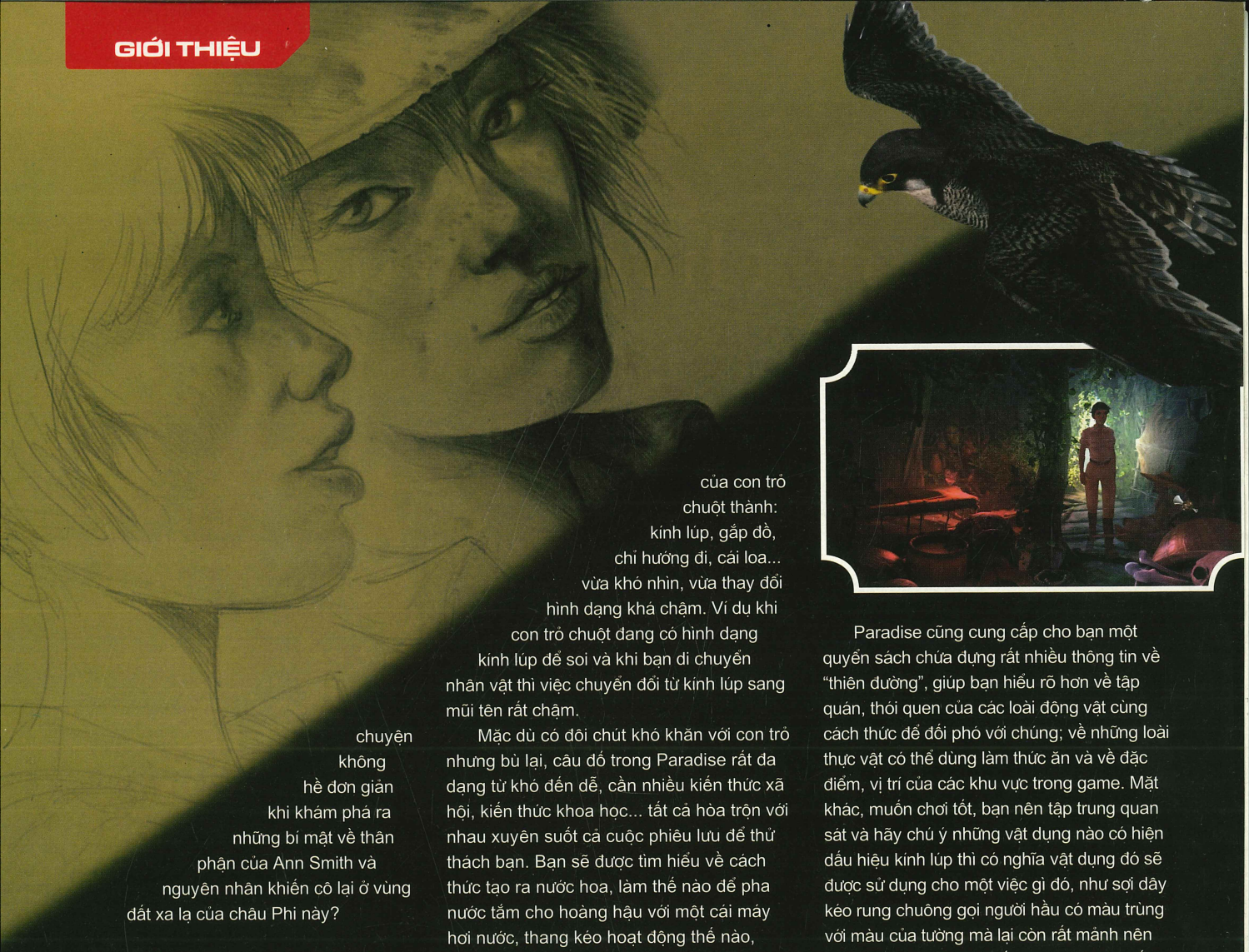
Thiên đường là gì? Thiên đường là một nơi có cảnh vật đẹp mê hồn và hùng vĩ. Thiên đường là nơi ở của các vị thần và những con người tốt bụng. Tất cả chỉ là khái niệm về thiên đường, mà thiên đường trong mỗi chúng ta lại khác nhau, đó có thể là gia đình, là bạn bè, hay là một điều gì đó cao quý, tốt đẹp... White Birds Productions cũng có khái niệm riêng về thiên đường và Paradise là một minh chứng.

PARADISE	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	White Birds Productions
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	25/04/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,5 GHz hoặc tương đương, 512 MB RAM, VGA 64 MB trở lên, HDD 2,5 GB, Windows 2000/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	P4 1,8 GHz,1 GB, 512 MB RAM, MB Gigabyte GA-8IE800

Phiêu lưu đến châu Phi

Cũng được phát triển bởi hãng Benoit Sokal nên cách chơi của Paradise không khác gì mấy so với các game đã phát hành trước như Syberia I, II và Amerzone. Paradise mang phong cách truyền thống của dòng game phiêu lưu là chỉ-nhấn (point & click), nhưng lần này chúng ta cùng phiêu lưu với cô Smith trong vùng đất Madargane (châu Phi) xa lạ và hoang vu. Ann tỉnh dậy trong một căn phòng của cung điện hoàng gia và bị mất trí nhớ sau vụ máy bay rơi do quân phiến loạn bắn. Cô gái tội nghiệp đã không thể nhớ được điều gì trước đây, ngoài cái tên Ann Smith do cô hầu phòng đặt theo tên trong cuốn sách mà cô mang theo – The Lost Paradise of Maurania. Cuộc phiêu lưu bắt đầu khi Ann Smith muốn ra khỏi nơi đây và quay trở về nhà. Thế nhưng mọi





chuyện không hề đơn giản khi khám phá ra những bí mật về thân phận của Ann Smith và nguyên nhân khiến cô lại ở vùng đất xa lạ của châu Phi này?

Đậm chất Syberia và Still Life

Nếu là một fan của dòng game p hiêu lưu (hay là đã chơi qua Syberia, Still Life) thì bạn có thể nhận thấy từ giao diện, thanh chứa đồ của Paradise (còn có tên gọi khác là "Lost Paradise") không khác gì mấy các game kia, nên rất dễ làm quen. Còn nếu là một người mới thì cũng chỉ mất khoảng nửa giờ làm quen là bạn có thể phiêu lưu và thưởng thức cảnh đẹp trong Paradise với Ann Smith rồi. Góc nhìn người thứ ba sẽ giúp bạn tận hưởng cảnh đẹp tuyệt mỹ của game, tuy nhiên, đôi khi góc quay camera cố định lại khiến bạn bực mình vì khó điều chỉnh hướng đi. Chưa kể sự chuyển đổi hình dạng của con trỏ chuột thành: kính lúp, gắp đồ, chỉ hướng đi, cái loa... vừa khó nhìn, vừa thay đổi hình dạng khá chậm. Ví dụ khi con trỏ chuột đang có hình dạng kính lúp để soi và khi bạn di chuyển nhân vật thì việc chuyển đổi từ kính lúp sang mũi tên rất chậm.

Mặc dù có đôi chút khó khăn với con trỏ nhưng bù lại, câu đố trong Paradise rất đa dạng từ khó đến dễ, cần nhiều kiến thức xã hội, kiến thức khoa học... tất cả hòa trộn với nhau xuyên suốt cả cuộc phiêu lưu để thử thách bạn. Bạn sẽ được tìm hiểu về cách thức tạo ra nước hoa, làm thế nào để pha nước tắm cho hoàng hậu với một cái máy hơi nước, thang kéo hoạt động thế nào, cách thức rửa một tấm ảnh (giống Journey to the center of the Earth)... Ví dụ, nếu bạn muốn bện những sợi dây có độ đàn hồi thì trước hết bạn cần tìm vật liệu là vỏ dừa khô, sau đó phải tách ra theo đúng tỉ lệ thì mới có thể bện thành dây. Hay khi thực hiện nghi lễ cho các thầy phù thủy, bạn sẽ phải sắp xếp nến và đặt các hình nhân theo đúng vị trí. Điều đó đòi hỏi bạn phải hiểu về những biểu tượng trong game, mang ý nghĩa gì. Rồi đôi khi những câu đố đơn giản không thể ngờ lại có thể đánh lừa được bạn chỉ vì bạn đang suy nghĩ cách giải theo khuynh hướng "phức tạp hóa". Thật thú vị phải không nào?

Paradise cũng cung cấp cho bạn một quyển sách chứa đựng rất nhiều thông tin về "thiên đường", giúp bạn hiểu rõ hơn về tập quán, thói quen của các loài động vật cùng cách thức để đối phó với chúng; về những loài thực vật có thể dùng làm thức ăn và về đặc điểm, vị trí của các khu vực trong game. Mặt khác, muốn chơi tốt, bạn nên tập trung quan sát và hãy chú ý những vật dụng nào có hiện dấu hiệu kính lúp thì có nghĩa vật dụng đó sẽ được sử dụng cho một việc gì đó, như sợi dây kéo rung chuông gọi người hầu có màu trùng với màu của tường mà lại còn rất mảnh nên phải quan sát kỹ mới thấy được. Và hãy cố gắng nhớ đường đi hoặc xây dựng cho mình một bản đồ trên giấy để tiện việc đi lại trong game và tiết kiệm thời gian.

Cuộc phiêu lưu của Ann Smith có thêm một người bạn đồng hành là báo Leopard. Bạn có thể điều khiển con báo chạy nhảy trong một số cảnh trong game mà vẫn không ảnh hưởng gì đến cốt truyện, vì bạn chỉ có thể điều khiển nó khi Ann Smith đi ngủ. Cho dù game đã chia làm nhiều phần để người chơi có thể dễ dàng chơi cũng như hiểu được nội dung của game nhưng việc đi theo cốt truyện có sẵn khiến người chơi bị gò bó đã làm giảm bớt tính thú vị của game.

Rằng đẹp thì thật là đẹp...

Bù lại những lỗi nhỏ trên thì đồ họa của game rất tuyệt. Khung cảnh trong game đúng như tên gọi Paradise, mang dáng vẻ huyền ảo và mê hoặc lòng người. Quang cảnh tự nhiên với khu vườn thơ mộng lộng lẫy, tràn đầy tiếng chim tạo cho người chơi cảm giác thanh bình. Ngoài ra, các cảnh con tàu khổng lồ, ngôi nhà trên cây, khu mỏ bỏ hoang âm u, cung điện hoàng gia... đều mang màu sắc nổi bật riêng, nhưng lại kết hợp với nhau tạo nên sự đa dạng về màu sắc cho game. Thật thú vị khi nhìn thấy các cô hầu gái đứng bàn tán xì xào và tỏ vẻ không muốn nói chuyện với Ann Smith, tất cả đều rất thực và vui.

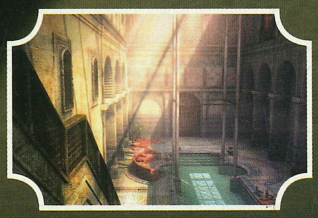
Một điều đặc biệt là từ khung cảnh cho đến các nhân vật đều không sao chép nguyên mẫu thực ngoài đời nhưng vẫn mang một phong cách đời thường và tạo được sự huyền ảo mê hồn. Đáng tiếc, chuyển động của nhân vật không được uyển chuyển, việc đi lại của các nhân vật rất gượng gạo không phù hợp với tình huống trong game. Đôi khi nhân vật của chúng ta trượt trên mặt đất, đi qua vũng nước mà cũng không thấy có hiện tượng gì xảy ra.

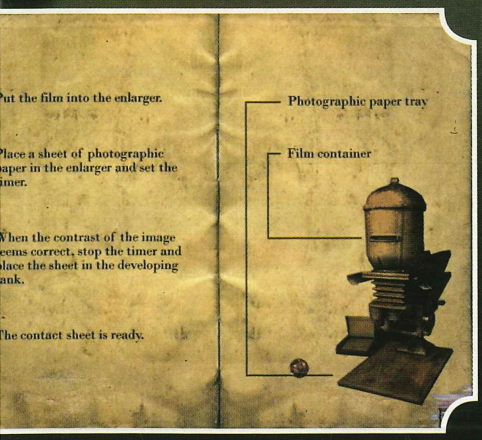
Các nhân vật trong game đều được lồng tiếng rất tốt, dễ nghe. Mỗi nhân vật có một phong cách riêng vì các cuộc hội thoại trong game đóng vai trò quan trọng, cho biết những câu đố, những yêu cầu mà bạn cần phải làm trong cuộc phiêu lưu và cả nội dung của game nữa. Sẽ không còn quá khó khăn để nắm bắt mạch game và biết được mình cần phải làm gì khi game đã có phụ đề. Nhạc nền của game rất hay, tạo cảm giác du dương nhẹ nhàng, êm ái và khi cần thiết lại có tiết tấu mạnh mẽ, phù hợp với hoàn cảnh.

Tìm chốn thiên đường

Có thể nói Paradise là game khá hay, các câu đố đa dạng, đồ họa đẹp và âm thanh tuyệt vời đã phần nào bù đắp cho những khuyết điểm nhỏ của game. Nếu là một fan của dòng game phiêu lưu thì Paradise là một lựa chọn đúng đắn để thư giãn trong mùa hè này, trong lúc chờ đợi các game hay của thể loại này như Broken Sword 4, Runaway 2. Dường như chỉ là sự kết hợp của Syberia với Still Life, nên Paradise vẫn chưa thể tạo ra được "thiên đường" của riêng mình.

NGUYỄN TRUNG
whyx1@yahoo.com



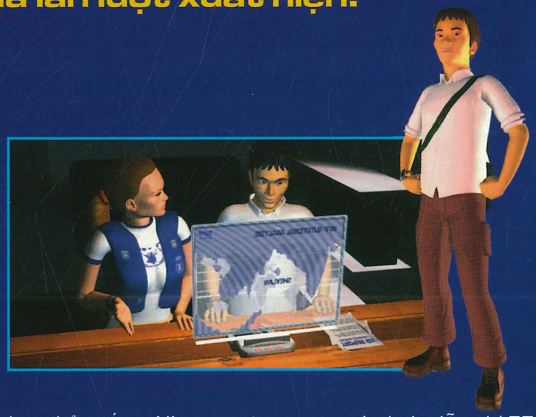


Ưu:
- Đồ họa đẹp.
- Âm thanh tốt.
- Câu đố hay, đa dạng.

Khuyết:
- Cốt truyện chưa hay vì đi theo trình tự lập sẵn.
- Khó điều khiển nhân vật.
- Con trỏ tương tác chậm.

Chơi FoodForce - Darfur

Đến tận ngày hôm nay, hành tinh xanh vẫn chưa im tiếng súng. Đâu đó trên trái đất vẫn nổ ra những cuộc chiến tranh, bạo loạn, khủng bố bắt nguồn từ những cuộc xung đột không dễ gì hòa giải; kéo theo đó là nạn đói, bệnh tật, sự tàn phá... Đây là lý do trong một năm trở lại đây, một loạt các trò chơi nghiêm túc, hướng người chơi tự đối đầu và giải quyết những mâu thuẫn có thực của thế giới đã lần lượt xuất hiện.



Số lượng các game này cũng nhiều đáng kể, có đến 6 game bao gồm các game đã có người chơi và đang được phát triển. "Lão làng" nhất phải kể đến Food Force (www.food-force.com), trò chơi do Chương Trình Lương Thực Thế Giới (WFP) tung ra hồi tháng 4/2005. Các trò chơi khác bao gồm: Darfur is Dying, Shanti Ambassador, Re-Mission, A Force More Powerful, PeaceMaker.

Food Force: Tham gia lực lượng cứu đói

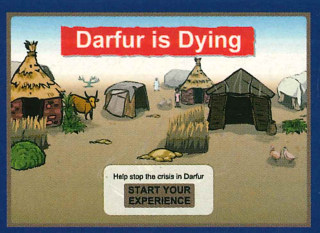
Những chiếc máy bay lượn trên vùng đất hoang tàn. Hạn hán khô cằn. Chiến tranh tàn khốc. Con người đói khát. Rồi những thùng hàng viện trợ nhân đạo cũng được máy bay thả xuống. Nhưng quân phiến loạn xông ra cướp hàng. Con người thấp thỏm, đợi chờ. Lương thực sao mà quí hiếm! Bạn sẽ làm gì để cứu những dân thường khốn khổ và vô tội trên đảo Sheylan?

Đó là thế giới ảo của Lực Lượng Cứu Đói (Food Force-FF). Trò chơi đưa người chơi trải qua 6 nhiệm vụ của 1 nhân viên cứu trợ nhân đạo, từ việc bay thám thính nhằm tìm ra những điểm có dân thường cần cứu trợ, tính toán thành phần dinh dưỡng trong các túi lương thực, đến các hoạt động đàm phán với quân phiến loạn, dẫn đường cho các chuyến xe cứu trợ và giúp xây dựng lại đảo Sheylan. Bạn đọc có thể tải về và chơi miễn phí FF từ www.food-force.com. Website này cũng là nơi người chơi có thể tìm hiểu thêm về nạn đói - thủ phạm giết người còn nhiều hơn cả bệnh SIDA, sốt rét và đậu mùa cộng lại - đồng thời gửi số điểm mình chơi được lên mạng để "sánh vai" với các game thủ 5 châu.

Sau hơn 1 năm phát hành miễn phí trực tuyến, FF đã thu hút hơn 4 triệu người chơi, chủ yếu là các thanh thiếu niên từ 8-14 tuổi tại 200 quốc gia. Được biết, WFP đã có kế hoạch phát triển FF2. Tuy nhiên, FF2 sẽ không phải là bản tiếp theo của FF mà là một trò chơi mới mang phong cách FF dành cho người lớn.

Darfur: Kêu cứu!

mtvU - kênh truyền hình của MTV dành cho giới sinh viên cao đẳng và đại học của Mỹ - trong thời gian qua đã giới thiệu 2 trò chơi dạng flash cùng dựa trên cuộc nội chiến ở Sudan. Trong trò chơi Darfur Hấp Hối (DarFur Is Dying), người chơi trong vai những người Darfur thiểu số sẽ phải đi lấy nước để phục vụ cuộc sống. Nhưng việc lấy nước rất nguy hiểm bởi nguồn nước đã bị quân lính Janjaweed canh giữ rất nghiêm ngặt. Trong vai những cô bé, cậu bé hay người Darfur trưởng thành, người chơi sẽ phải chạy bộ qua nhiều cây số, tìm cách lẩn trốn quân lính Janjaweed cốt



game để hàn gắn thế giới

- PeaceMaker

sao lấy được nước để mang về trại. Người viết đã nhiều lần "mở tốc độ" với những chiếc xe Jeep của lính Janjaweed trong cuộc đua lấy nước: nhiều lần thắng cuộc nhưng cũng không ít lần bị bắt sống. Thông qua trò chơi, các game thủ sẽ thấm thía nỗi khổ thiên tai, hạn hán và nội chiến.

Chuyển sang Những Đại Sứ Shanti (Shanti Ambassadors), người chơi sẽ điều khiển những sinh viên quốc tế, thành viên của tổ chức Shanti Ambassadors (SA) thực hiện những nhiệm vụ như phá hủy kho xăng xe tăng, lấy các bản danh sách mật... Trò chơi với góc nhìn người thứ 3 từ trên xuống này hiện chỉ mới có bản demo có thể tải về chơi thử tại www.darfurisdying.com.

PeaceMaker: Chìa khóa là sự thông hiểu

Với cái tên rất kêu "Người kiến tạo hòa bình" (PaceMaker-PM), trò chơi lấy nội dung dựa trên cuộc xung đột Palestine-Israel nóng bỏng. Ông Asi Burak, đại diện của Impact Games, nhà phát hành PM, cho biết đây là trò chơi đơn được phát hành trực tuyến và hiện vẫn đang trong giai đoạn phát triển, thử nghiệm và kêu gọi thêm đầu tư.

PM là một trò chơi dạng chiến lược tương tự Civilization; trong đó, người chơi sẽ chọn đóng vai Thủ Tướng Israel hay Tổng Thống Palestine. Với tư cách là nhà lãnh đạo, người chơi phải "phản ứng" trước những sự kiện và tình huống thời gian thực: đàm phán ngoại giao, sử dụng vũ lực quân sự... Người chơi cũng sẽ nhận ra nếu muốn tồn tại và phát triển ổn định, không có gì quý hơn hòa bình. Một trò chơi như vậy cho phép người chơi hiểu sâu sắc về cuộc xung đột Israel-Palestine trên quan điểm 2 bên, từ đó hướng mọi người cùng nhau đi tìm những giải pháp hòa bình.

Trò chơi đã được thử nghiệm tại 2 cơ sở của ĐH

Carnegie Mellon tại California (Mỹ) và Doha (Qatar) vào mùa thu 2005. Các sinh viên tham gia một khóa học bằng hội nghị truyền hình, chơi PM, trao đổi ý tưởng và sau đó viết những bài luận thể hiện quan điểm và kinh nghiệm thu được sau khi chơi trò chơi này, từ đó hình thành những cuộc đối thoại cởi mở vì một tương lai hòa bình tại khu vực Trung Đông.

Game hòa bình trên thế giới và ...Việt Nam

Không ai phủ nhận các trò chơi có vũ hòa bình sẽ có chỗ đứng trong thị trường game toàn cầu nhưng hiện tại, thị phần của dòng game này hầu như bằng không, với các game chơi miễn phí hay đang được phát triển. Nhưng với 4 triệu người chơi Food Force, chúng ta có lý do để tin rằng game hòa bình sẽ nổi lên trên thị trường thế giới. Về đối tượng chơi game, dòng game này sẽ thu hút cả những người lớn nghiêm túc bên cạnh giới trẻ đầy nhiệt huyết một khi được chuyển sang chơi trực tuyến.

Ông Burak cho biết ông tin dòng game hòa bình sẽ phát triển. "Mọi người thích xem phim tài liệu không phải để trốn tránh hiện thực mà vì đó chính là hiện thực", ông nói.

Nhưng tương lai gần nhất của game hòa bình chính là ứng dụng vào đào tạo. Một công ty phần mềm của Mỹ, Breakaway Ltd., đã tung ra Incident Commander - một chương trình tập huấn mô phỏng các tình huống thảm họa, khủng hoảng và khủng bố. Các chương trình này giúp nhà nước tiết kiệm chi phí tập huấn đồng thời hình thành kỹ năng đối phó với tình trạng khẩn cấp thông qua những bài tập tình huống có ý nghĩa trong game. Được biết, hàng năm nước Mỹ chi ra 60 tỷ USD cho việc tập huấn nhân viên.

Tuy nhiên, game hòa bình sẽ không chỉ ảnh hưởng đến khu vực tổ chức, doanh nghiệp mà còn tác động đáng kể đến nhà trường và xã hội một khi chúng được đưa vào giảng dạy và được phát hành rộng rãi qua Internet. Một điều đáng lưu ý là "vàng thau lẫn lộn". Trong khi một số game thể hiện quan điểm thật sự hòa bình với những địa danh hư cấu dựa trên tình huống thật (Food Force), có không ít game thể hiện quan điểm chính trị phiến diện.

Việt Nam đã đi qua chiến tranh, khép lại quá khứ và hướng đến tương lai. Nhưng liệu Food Force có được Việt hóa và phổ biến hay thậm chí đưa vào giảng dạy tại các trường phổ thông? Đây dường như vẫn còn là chuyện quá xa! Trộm nghĩ việc đẩy mạnh nội dung số trong giáo dục, đào tạo cũng là điều được các chuyên gia tư vấn nước ngoài nhắc đến nhiều trong hội thảo Toàn Cảnh CNTT-TT Việt Nam 2006 vừa qua.

YÊN KHÊ

HITMAN BLOOD MONEY	
PHÁT HÀNH	Eidos Interactive
PHÁT TRIỂN	IO Interactive
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	30/05/2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,5 GHz hoặc tương đương, 512 MB RAM, VGA Geforce FX hoặc Radeon 9500 trở lên, HDD 5GB, Windows 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,4 GHz, 1GB RAM, VGA Geforce 6800 hoặc ATI X800

Một diễn viên nổi tiếng ra ban công hóng mát. Một gã mặt lạnh âm thầm bám sát sau lưng. Không vũ khí, không ồn ào, gã mặt lạnh nhẹ nhàng đẩy mục tiêu rơi xuống... Đó chỉ là một cảnh minh hoạ nhưng "thủ pháp hành động" của Hitman đã đa dạng hơn nhiều.

ĐỒNG TIỀN TỘI LỖI

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Cội nguồn nhân bản vô tính của 47 được khơi gợi lại qua lời kể của một cựu nhân viên tình báo CIA. Lần lượt, lần lượt từng hành động của 47 được bóc trần bởi một kế hoạch theo dõi sát sao. Câu chuyện về kẻ có mã vạch sau gáy đã không còn là điều bí ẩn, hơn thế nữa, anh ta còn lọt vào tầm ngắm của các chính trị gia khi họ muốn có một đội quân vô tình máu lạnh, nhằm thực hiện những mưu đồ riêng của mình.

Xuất hiện trở lại sau 2 năm ẩn nấp kể từ khi kết thúc phi vụ "Bàn giao kèo", màn hướng dẫn những kiểu hành động điển hình như ném đồng tiền đánh lạc hướng đối phương, chơi sneak (đi cúi để đánh lén từ phía sau), chụp human shield (bắt lấy một người làm tấm chắn cho mình), tiêm thuốc độc, đặt bom kích nổ... giúp người chơi cảm thấy rất thoải mái, không bị bỡ ngỡ dù Hitman: Blood Money (HBM) đã là phiên bản thứ 4 của dòng game Hitman.

ĐỔI MỚI TƯ DUY...

Khác với các phiên bản trước, trong HBM, việc lập kế hoạch hành động không đơn thuần chỉ dựa vào bản đồ GPS (mô tả đầy đủ địa hình và vị trí của các nhân vật có trong màn chơi) mà còn phụ thuộc rất nhiều vào khả năng quan sát của người chơi: phải

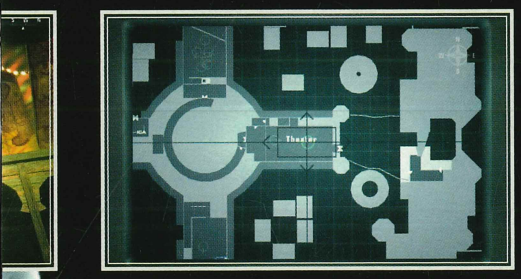
HITMAN

BLOOD MONEY

"đeo bám" mục tiêu để theo dõi quy luật di chuyển, thói quen; xác định phương pháp thực hiện; lựa chọn thời cơ thích hợp... sao cho khi đã ra tay thì nhất định thành công và chuyện tẩu thoát cũng phải được đặt trong tình trạng an toàn.

Do đa phần các màn chơi đều có địa hình khá phức tạp và chưa từng xuất hiện "tương tự" ở các phiên bản trước, nên thời gian dành để "ngâm cứu" lên đến vài ba giờ đồng hồ liên tục là chuyện ...rất bình thường. Hãy học tính kiên nhẫn bằng những pha rình "mồi" và tận hưởng cảm giác sảng khoái mỗi khi mục tiêu bị triệt hạ, không phải lúc nào cũng được "action" như thế đâu nhé! Bên cạnh đó, trong nhiều trường hợp, bạn có thể sắp đặt các vụ tai nạn để khỏi dính dáng đến mình, như là đẩy, ném các mục tiêu xuống những vị trí có độ cao như cầu thang, ban công bên cạnh các trò trảo súng, làm nổ bình ga... rất thú vị và mang lại cảm giác tự do.

Nếu muốn tiếp cận mục tiêu mà ít bị nghi ngờ, thì cách tốt nhất vẫn là giả trang, như trong màn A House of Cards chẳng hạn, sau khi hạ Hendrik Schmutz, bạn có thể cải trang giống hắn và làm 1 cuộc trao đổi thú vị với trùm Al-Khalifa trước khi diệt luôn tên này. Tất nhiên, bạn sẽ nhận ra game có một yếu tố rất mới là thay vì phải tìm chỗ khuất để giấu "nạn nhân", bạn được game "nhắc khéo" bằng những chiếc hộp chứa có mặt ở hầu hết các vị trí "nhạy cảm". Bạn có thể mua thêm thông tin chứa đựng gợi ý về một yếu tố nào đó để tìm được nhiều cách giải quyết hơn.



... CÙNG CÁCH CHƠI NỘI TRỘI

Về bản chất, HBM là một game SA (stealth action – hành động bí mật). Điều này thể hiện rất rõ ở ngay phần chọn súng: loại cỡ lớn như M4 được đặt ở những vị trí quy định, chứ không được mang vác ngay ở đầu màn nhằm tránh gây sự chú ý không cần thiết. Cả số tiền thưởng cũng vậy, khi đạt kết quả đánh giá là Silent Assassin, tiền thưởng luôn cao hơn những cấp độ "đầy tính hành động" như Hitman, Terrorist. Nếu chơi theo phong cách SA, thật sự bạn không cần dùng đến súng đạn, bởi bạn có thể dùng bom, dao, đầu độc và nhiều phương pháp khác để loại trừ mục tiêu trong ...im lặng. Nhờ đó, bạn sẽ có một thứ hạng cao, và kèm theo tiền để trang bị các loại phụ kiện.

Mặc dù đi theo hướng SA, song game vẫn được thêm vào những yếu tố hành động như sử dụng vũ khí cận chiến, phóng dao hoặc làm đối thủ bất tỉnh nhờ cái đầu trọc rắn chắc. Khi chơi theo phong cách hành động thuần túy, bạn có thể sử dụng góc nhìn người thứ nhất, cùng sự kết hợp của những khẩu súng hiện đại để có thể ...di cản. Dù có hệ thống Notoriety đo lường "mức độ phạm tội nguy hiểm", nhưng chỉ cần bạn không bị camera hay nhân chứng nào nhận diện thì cứ vô tư! Một số game thủ thường gom tiền để trang bị những món trang thiết bị, phụ kiện "hầm hố", sau đó mới bắt đầu "nghịch" phong cách này nhằm đạt được cấp độ Terrorist!

Độ thông minh nhân tạo của NPC (các nhân vật do máy điều khiển) đã được cải thiện rất nhiều, chỉ cần bạn có một động tác thừa không đúng lúc là đã có thể xảy ra đấu súng ngay lập tức. Tuy NPC vẫn chỉ biết bắn và bắn, nhưng nhìn chung so với các phiên bản trước, khả năng quan sát và hành động của chúng rất tốt, thậm chí khi 47 chạm vào người là chúng đứng lại dò xét ngay, nhưng lại tạo cơ hội để bạn kéo dãn đội hình cận vệ đi theo mục tiêu. Theo bạn, điểm "cải tiến" này nên đánh giá thế nào cho chính xác?

Dù không tìm được những cảnh "đua tốc độ" nghẹt thở của Splinter Cell hay các trò hư cấu theo kiểu của Metal Gear Solid, nhưng sở trường riêng của HBM là xây dựng nên những màn chơi đậm tính hiện thực cao, với sự mô tả chi tiết về suy nghĩ đa hướng và các phong cách hành động có thể có của một tay sát thủ, kể cả việc sử dụng vũ trang để tạo "dấu ấn riêng" thay vì chỉ đi theo trường phái "hạ gục êm, tiêu diệt gọn" như trước. Vì đã xây dựng được nhiều tình tiết khác nhau cho cùng một nhiệm vụ nên phiên bản thứ 4 này đã tạo được một bước tiến rất dài cho dòng game Hitman, khiến game trở nên rất hấp dẫn và khẳng định được ưu thế của mình so với các game cùng thể loại SA khác.

KHÁ VỀ ĐỒ HỌA, ÂM THANH

Sử dụng card đồ họa 6800Ultra, người viết thiết lập chế độ Ultra High và nhận thấy ở độ phân giải 1280x1024 pixel game chạy rất mượt, không bị hiện tượng giật hình. Tuy vậy, khi nhìn kỹ vẫn thấy phần bóng của các nhân vật còn bị răng cưa. Các cảnh môi trường bên ngoài tuy vẫn còn mang nét "giả trang" nhưng phải ghi nhận chúng đã được chăm chút khá kỹ. Bạn không thể nào không hài lòng khi nhìn thấy cảnh núi rừng được điểm tô bằng dòng thác đổ từ trên cao trong màn, hoặc khi chiêm ngưỡng vẻ ngoài sang trọng của một sòng bạc ở Las Vegas.

Một điểm yếu đã tồn tại từ những phiên bản trước vẫn chưa được giải quyết triệt để, đó là khi kéo thi thể của nạn nhân, tay của 47 không bắt dính với phần tay/chân bị nắm. Với những người dễ tính, phần này có thể "xí xóa" bằng những đoạn nhạc mang âm hưởng thánh ca và sức hút của cốt truyện được thể hiện trong game. Nhìn chung, việc khắc phục được nét "cứng" trong các mẫu nhân vật đã là thành công rất lớn của đội ngũ phát triển.

CHIA TAY 47?

Sau khi bị người đẹp Diana "bán đứng", theo bạn thì 47 sẽ giải nghệ hay vẫn tiếp tục "sự nghiệp"? Và liệu IO Interactive sẽ có đủ can đảm để đưa dòng game Hitman chuyển sang một giai đoạn phát triển mới, khi mà 47 phải đối mặt với một tổ chức bí mật? Là một fan của kẻ có mã vạch sau gáy, người viết không muốn thần tượng sớm rời cuộc chơi...

HỒNG LINH
hong.linh@hotmail.com

ƯU
- Cách chơi đa dạng, tự do, không gò bó.
- Khả năng chơi lại cao.
- Vũ khí hiện đại, nâng cấp tốt.

KHUYẾT
- Hệ thống đánh giá (Notoriety) chưa tạo được dấu ấn.
- AI chưa thật hoàn chỉnh.

THIÊN ĐƯỜNG KHÔNG YÊN TĨNH

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

KINGDOM OF PARADISE	
PHÁT HÀNH	SCEI
PHÁT TRIỂN	Climax Entertaimnets
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	15/11/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	PSP

Nổi tiếng một thời trên dòng máy Genesis của đại gia SEGA qua các game nhập vai kinh điển Landstalker, Shining Force, hãng phát triển Climax Entertainment đến từ xứ mặt trời mọc cũng thử sức trên đất "handheld" bằng việc ra mắt game hành động nhập vai Kingdom of Paradise (KoP) cho hệ máy PSP.

Kingdom of Paradise lấy bối cảnh là thế giới giả tưởng Ouka, nơi có khá nhiều điểm tương đồng với thời kì phong kiến ở Trung Quốc. Người chơi vào vai chàng kiếm khách Shinbu đầy tài năng của phái Seiryu, đang trên đường thực hiện trọng trách tìm kiếm hòn đá thiêng nắm giữ những võ công tuyệt học về môn phái của mình. Quay về sau chuyến bôn ba vất vả, Shinbu nhận được tin dữ từ cô bạn đồng môn Sui Lin rằng cả võ đường đều bị "thảm sát" dưới bàn tay của đại phái Kirin. Nhận thấy mưu đồ thâm độc của bang chủ đại môn phái Kirin muốn san bằng các môn phái khác để đoạt được các thanh bảo kiếm nhằm hấp thu sức mạnh với ý đồ xưng vương, Shinbu và Sui Lin quyết định cùng lên đường cấp báo tin này đến các môn phái khác...

Mặc dù xét về cơ bản, KoP là game hành động nhập vai theo phong cách "chặt chém" tương tự Untold Legends, Baldur's gate: Dark Alliance, thế nhưng thay vì rập khuôn máy móc, Climax cũng khai phá vài nét riêng biệt. Để thực hiện được các đòn đánh, trước tiên người chơi phải trang bị sẵn cho nhân vật các chiêu thức liên hoàn "Bugei Scrolls" và phân chúng vào bốn rãnh hành động khác nhau (có thể chuyển đổi qua phím R). Tuy nhiên, ở điểm xuất phát ban đầu Shinbu chỉ được trang bị mặc định vài thế tấn công đơn giản. Người chơi phải tìm thêm các cuộn Bugei và Kenpu trong suốt quá trình hoàn thành

game. Cách thức tìm kiếm cũng khá đa dạng, từ thông thường là thu nhặt từ đối phương hạ gục được đến phức tạp hơn như trò chuyện với các nhân vật hay từ các rương báu ẩn phân bố rải rác khắp trò chơi.

Ngoài các chiêu thức vật lý đẹp mắt học được, Shinbu còn có khả năng trình diễn những pha phép thuật "Chi Arts" không kém phần uy lực. Các Chi Arts trên cũng dựa trên năm nhân tố chính Kim, Mộc, Thủy, Hỏa, Thổ. Tất nhiên, để tăng thêm hiệu quả của đòn tấn công này tùy vào đối thủ mà người chơi phải phân bố và sử dụng chúng hợp lý theo luật xung khắc như Thủy Hỏa, Kim Mộc,... Điểm khác biệt là để kích hoạt "Chi Arts" lên đối phương là người chơi phải nhấn giữ phím vuông để Shinbu vận nội công. Khi thanh nội lực này được nạp đầy đủ, chỉ cần nhấn phím này thêm lần nữa là bạn có thể thưởng thức các chiêu thức phép thuật đẹp mắt. Tuy nhiên, quá trình vận công trên khá nguy hiểm vì kẻ thù có thể lợi dụng thời điểm này để tạo ra nhiều khó khăn – hãy cân nhắc thận trọng.

Mang đặc trưng của game nhập vai, Shinbu sẽ lên cấp sau khi tích lũy được lượng điểm kinh nghiệm nhất định. Lượng điểm này sẽ cải thiện các chỉ số phép thuật, sức khỏe và kĩ năng sử dụng đòn đánh cho Shinbu. Để thêm phần trực quan, tùy vào việc sử dụng phép thuật hay sát thương vật lý của nhân vật nhiều hay ít mà các chỉ số trên sẽ co giãn khác nhau sau mỗi lần thăng cấp. Ngoài ra, bạn cũng đừng quên "chưng diện" bằng việc mua các đồ phụ trợ như nhẫn, dây chuyền, lắc tay... tại các cửa hiệu bằng số tiền dành dụm được.

Với lợi thế sẵn có về khả năng xử lý 3D mạnh nên việc thể hiện cảnh nền, mô hình và chuyển động của các nhân vật đều được thể hiện khá bắt mắt. Đặc biệt là khi Shinbu thực thi các đòn liên hoàn hay phép thuật cao cấp với đủ các hiệu ứng, màu sắc. Tuy nhiên, nếu chịu khó quan sát bạn sẽ nhận thấy lượng khung hình mỗi giây chưa được ổn định lắm và thường trượt dưới mức an toàn khi vào những trận giao tranh có số lượng quân địch đông hay những đoạn chuyển cảnh sử dụng nhiều hiệu ứng.

Tận dụng khả năng kết nối Wi-Fi của PSP, giờ đây người chơi có thể tranh tài cùng bạn bè hay trao đổi các món đồ chơi thu thập được trong game. Bên cạnh đó bạn có thể sử dụng tính năng này để truy cập trang web chính của Kingdom of Paradise, tải thêm các phụ lục, items mới v.v.

Với độ dài trong khoảng 20 giờ chơi, hình ảnh bắt mắt và cách chơi được tinh chỉnh đôi chút để tạo cảm giác mới, Kingdom of Paradise nhìn chung là game nhập vai khá để bạn lưu tâm.

ĐẶNG KHÁNH

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.7261373 - 0988.722.822
Email : quocdaivn@yahoo.com

PLAY STATION 2 : **2,6 triệu** - GAMEBOY SP : **1,5 triệu**
NDS LITE : **2,7 triệu** - PSP : **3,5 triệu** - XB360 : **6,6 triệu**
Nhận giao máy tại nhà (phạm vi thành phố HN và HCM)

- Nhận đặt mua , đổi game xịn PSP , XBOX360 , băng GBA
- Các loại phụ kiện cho PS2 , PSP , NDS , XBOX360 , GBA
- Thay thế linh kiện máy PS2 - Mua bán các loại máy PS2 cũ
- **Mod FW máy XBOX360 , PSP** - Sửa chữa , gắn modchip PS2

Giá cả - thông tin về các linh kiện xin tìm hiểu tại **www.hotgameshop.net/forum**

Luôn cập nhật các phiên bản bóng đá mới nhất

XBOX 360

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Kameo™ Elements of Power

Tuy còn vài điểm bất cập nhưng với gameplay hấp dẫn cùng nền đồ họa hoành tráng, Kameo chính là một trong những tít lớn trên 360 đáng để các game thủ lưu tâm!

Từ khi chuyển sang đầu quân cho đại gia Microsoft từ năm 2002, hình ảnh của Rare tỏ ra khá nhạt nhòa sau thất bại của Grabbed by the Ghoulies cùng với màn trình diễn kém ấn tượng trong Conker : Live & Reloaded. Chúng ta cũng biết, trước đó Rare thực sự tạo được ấn tượng tốt với nhiều fan qua nhiều siêu phẩm để đời trên các dòng máy của Nintedo như Perfect Dark Zero, Golden Eye 007, Banjo-Tooie. Việc sa sút "phong độ" trên khiến nhiều fan băn khoăn là Rare đã thực sự chấm hết sau những ngày tháng huy hoàng dưới mái nhà của Nintendo năm xưa. Nhưng Rare đã có câu trả lời! Kameo, một trong những "tít" lớn của Rare trên thế hệ console mới Xbox 360 được ra mắt giới game thủ vào đúng dịp hệ máy được phát hành.

Tai họa vì đố kỵ

Khi nữ hoàng elf Theena trao cho con gái của bà là Kameo khả năng tự biến hình "self transformation", em gái Kalus của bà nổi lòng ganh tỵ.

Không kìm được cơn nóng giận, Kalus đã hóa giải phong ấn giam giữ tên vua Thorn của đám quỷ Troll bấy lâu. Được tự do, vua Thorn lập tức triệu tập quân lính của mình gây náo loạn khắp nơi. Bằng sức mạnh như vũ bão cùng sự trợ giúp của tay sai, Thorn nhanh chóng tóm gọn được ba Ancestors và mười chiến binh Elemental. Được sự trợ giúp và hướng dẫn của bà phù thủy già Mystic, Kameo quyết định nhận trọng trách cao cả, giải cứu những nạn nhân đang bị Thorn giam giữ, đồng thời đánh bại hắn để giành lại hòa bình cho quê hương.

KAMEO & Các Chiến Binh Yếu Tố

Sống động cùng Kameo

Tất nhiên, với thân pháp nhỏ bé và yếu ớt của người "elf", Kameo không thể đánh bại được đức vua Thorn khổng lồ và đầy sức mạnh, chính vì lẽ này người chơi sẽ cùng cô lần lượt truy tìm mười chiến binh "Elemental" đang bị giam cầm ở mười điện thờ khác nhau. Tương ứng với mỗi chiến binh được giải cứu, người chơi sẽ có dịp thưởng thức khả năng "self transformation" vô cùng độc đáo của Kameo. Chỉ trong tích tắc, từ hình dáng nhỏ bé, mảnh mai, Kameo có thể hoá thân thành hình hài mạnh mẽ để khắc chế đối phương mà cô gặp phải trên đường đi. Mỗi chiến binh có sở trường và chiêu thức riêng để thể hiện. Ví dụ, trong bộ dạng chiếc cây hình người của Pummel Weed, Kameo có thể ra những đòn liên hoàn bằng tay với tốc độ nhanh, chính xác không kém các võ sĩ quyền anh thực thụ. Không nhanh nhạy và thoăn thoắt như Pummel Weed nhưng

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

PHÁT HÀNH	Microsoft
PHÁT TRIỂN	Rare
THỂ LOẠI	Phiêu lưu/ Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	09/11/2005
ESRB	Teen
HỆ MÁY	Xbox 360

khi hóa thân thành Chilla, Kameo có thể tấn công đối thủ từ xa bằng những cột băng sắc, hay tung chúng lên trời rồi cho "hạ cánh" lên sống lưng lởm chởm cọc băng nhọn. Khi cần đổi gió để thưởng thức món Troll nướng, bạn có thể nhớ ngay đến chú rồng con Ash với cái miệng luôn trong tư thế sẵn sàng phun lửa vào bất kì thời điểm nào. Điểm khá thú vị là khi lượng sát thương gây ra từ các chiêu tấn công này đủ nhanh và mạnh, hiệu ứng "slow motion" sẽ được kích hoạt tự động (ngoại trừ bạn). Tranh thủ thời điểm trên sẽ giúp bạn thực hiện vô số đòn liên hoàn khác nhau nhằm ghi được điểm số cao để mở khoá (unlock) các phần phụ lục ẩn của trò chơi.

Ngoài việc sử dụng năng lực của các chiến binh Elemental làm vũ khí hữu hiệu để tự vệ trong hành trình đầy hiểm nguy, người chơi còn phải biết vận dụng kĩ năng sẵn có để vượt qua các hố bẫy, các trùm phụ được sắp đặt trong suốt quá trình chơi. Bạn cần linh hoạt, từ những tình huống đơn giản đòi hỏi người chơi vận dụng tài lẻ riêng của từng chiến binh như lấy đà phóng vào các đường ống nhỏ nhờ vào chiếc mai tròn và chắc của Major Ruin, luồn qua những khe cửa hẹp và mỏng bằng tài độn thổ cừ khôi của Pummel Weed, đến những tình huống phức tạp đòi hỏi cùng lúc nhiều kĩ năng khác nhau của các Elemental Warriors. Đơn cử như để tiêu diệt con bạch tuộc khổng lồ trú đóng tại ngôi đền Water, trước tiên người chơi phải hóa thành Major Ruin thực hiện chiêu thức Boulder Rush để đẩy những quả bom nổ chậm nằm lăn lóc trong màn đấu nhằm làm hắn hoảng hốt lặn xuống nước. Chớp lấy thời cơ này, bạn phải nhanh chóng hóa thân thành Deep Blue tiêu diệt hắn bằng cách vô hiệu hóa lần lượt các xúc tu bao quanh người hắn.

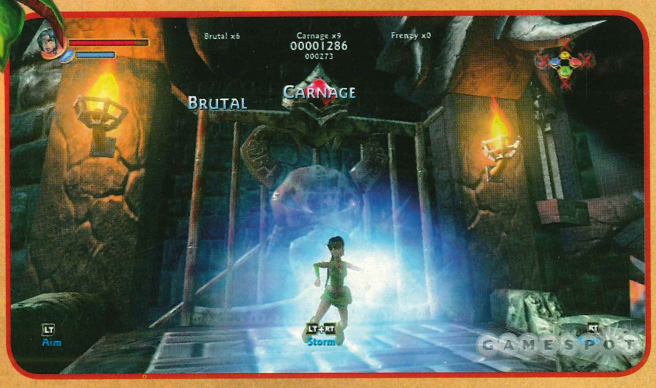
Ngoài việc tập trung vào yếu tố giải đố và phiêu lưu, Kameo cũng mang chút dáng dấp của game nhập vai truyền thống khi người chơi có thể nâng cấp thanh sức khỏe, các chiêu thức mới cho các chiến binh Elemental... bằng việc thu thập các trái "Fruit" hay bình "Elixirs" ẩn trong quá trình hoàn thành nhiệm vụ hay đổi chúng tại các shop bằng các đồng tiền vàng thu thập được. Bằng cách này, bạn có thể giúp nhân vật chính sống dai hơn sau mỗi trận đụng độ và đặc biệt hơn cả là có thể áp dụng các tuyệt kĩ mạnh mẽ và đẹp mắt. Tiêu biểu như Chilla có thể làm choáng váng tất cả đối thủ vây quanh bằng những trận Spike Storm dồn dập với các cọc băng sắc nhọn. Chú rồng Ash lại rất cơ động với khả năng tạo ra các vòng lửa Incinerator vừa uy hiếp đối phương vừa có thể phục hồi sức khỏe...

Song song với phần chơi đơn hấp dẫn, Kameo được bổ sung cả phần chơi co-op lôi cuốn giúp bạn có thể trải nghiệm những giây phút thú vị của trò chơi cùng bạn bè, người thân hay vô số các tay chơi khác trên thế giới thông qua dịch vụ Xbox Live! Ngoài ra, bằng điểm thưởng thu thập được trong quá trình chơi, bạn có thể "refresh" diện mạo cho các chiến binh và cả cô nàng Kameo bằng vô số chủng loại "skin" khác nhau để bạn tha hồ tùy chọn.

Hay mà vẫn chưa hay

Sở hữu được sức mạnh tuyệt vời của cỗ máy "next-gen" Xbox 360, trò chơi tha hồ phô diễn các hiệu ứng đồ họa phức tạp và các cảnh lộng lẫy, hoành tráng như hình ảnh Kameo cưỡi ngựa xông pha vào cả biển Troll hung tợn đang tàn phá quê hương xinh đẹp của cô. Hay hình ảnh kinh thành Enchanted cổ kính, mờ ảo khuất mình dưới các tán cây cao chót vót và những thảm cỏ xanh mơn mởn. Bản thân người viết ưa nhìn và ấn tượng nhất khi tận mắt thưởng thức những hạt phấn hoa đầy màu sắc dưới ánh nắng mặt trời ấm áp khi đang rảo bước qua những cánh rừng hoa lung linh sắc màu. Phối nhịp nhàng là phần âm lồng tiếng đầy biểu cảm cùng những đoạn nhạc nền trầm bổng với nhiều cung bậc lột tả gần như trọn vẹn các sự kiện diễn ra trong game.

Một trong những điều gây khó chịu trong suốt quá trình chơi chính là sự bố trí góc quay



camera còn khá nhiều bất tiện. Do bố trí góc quay cận và sát nên việc di chuyển nhân vật tỏ ra khá khó khăn. Chắc hẳn bạn cũng từng bị cảm giác bực bội khi phải loay hoay tìm cách di chuyển bộ dạng bé nhỏ của Kameo ra khỏi bãi cỏ xanh ngập ngang đầu; phải xuýt xoa, tiếc nuối sau pha ra đòn hụt cũng chỉ vì góc quay rất đánh đố. Điểm thứ hai cần nói đến chính là lượng giờ chơi khiêm tốn (chỉ vẻn vẹn 7-8 giờ cho lần chơi đầu) và chất lượng AI của các đối thủ máy còn nằm ở mức trung bình cũng là một trong những nguyên nhân chính khiến Kameo chưa tạo được cảm giác thưởng thức trọn vẹn với những người chơi khó tính.

Món chơi đáng giá

Mặc dù còn mắc phải nhiều lỗi vụn vặt ảnh hưởng không ít đến quá trình chơi, nhưng với nhân tố gameplay hấp dẫn và nền đồ họa hoành tráng với chất lượng thuộc hàng HD, Kameo chính là một trong những đầu game có chất lượng tốt để các game thủ sở hữu Xbox 360 có thể lưu tâm.

Bạn có biết?

Kameo ban đầu được dự tính phát hành trên hệ máy GameCube của đại gia Nhật Bản Nintendo song song với hai đầu game khác là Star Fox Adventure và Donkey Kong Racing. Tuy nhiên, khi Microsoft tuyên bố việc sát nhập Rare vào cuối năm 2002, số phận của Kameo được đặt rất nhiều câu hỏi. Ban đầu nó được quyết định sẽ tiếp tục phát triển cho hệ Xbox, đồng thời được dự tính phát hành vào năm 2003. Tuy nhiên việc trì hoãn kéo dài đến tận cuối năm 2004. Nhiều lần trì hoãn của Kameo đến tận thời điểm Microsoft công bố việc ra mắt console mới Xbox 360 làm nhiều người cho rằng Kameo sẽ đáp sang Xbox 360 để lăng xê và cổ động cho hệ máy này. Và cuối cùng như bạn đã biết, Kameo đã ra mắt trên Xbox 360 vào ngày 9 tháng 11 năm 2005.

HOÀNG ANH

Ưu

- Đồ họa ấn tượng
- Màn chơi thiết kế độc đáo
- Hệ thống chiến đấu hấp dẫn

Khuyết

- Camera còn nhiều điểm bất hợp lý
- Thời gian chơi ngắn
- Ít thử thách người chơi

NINTENDO GAMECUBE

LÊN SÂN ĐẤT

MARIO POWER TENNIS	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Camelot Software Planning
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	08/11/2004
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 DVD

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Mặt sân đất nện trên chiến tuyến Xbox rung chuyển bởi sự xuất hiện xuất sắc của Top Spin. Fan cuồng nhiệt môn quần vợt trên PS2 cũng không hề kém cạnh khi được thưởng thức tên tuổi một thời làm mưa gió trên mặt sân này – Sega Sports Tennis (Virtua Tennis 2K2) trên dòng Dreamcast của Sega. Tất nhiên, Nintendo cũng không muốn fan của mình thất vọng khi sớm cho ra mắt game tennis rất đặc trưng của hãng mang tên Mario Power Tennis.

Nếu chỉ nhìn bên ngoài sẽ rất khó tìm được sự khác biệt giữa Mario Power Tennis và những game cùng loại khi các mục chơi đã khá quen thuộc như chơi đơn, chơi mạng, tranh cúp... Chỉ đến khi cầm vợt, hàng tá điểm thú vị, có một không hai của game mới bắt đầu làm bạn đi từ ngạc nhiên này đến ngạc nhiên khác. Đơn cử đầu tiên là chế độ Exhibition, người chơi có thể ngay lập tức tranh tài cùng các đối thủ máy hay bạn bè với khả năng hỗ trợ lên tới bốn người chơi cùng lúc. Nhưng thay vì dừng lại ở kiểu chơi thông dụng Standard Master không khác biệt mấy với những đầu game tennis khác, người chơi còn có cơ hội thưởng thức nhiều kiểu chơi mới sáng tạo, độc đáo hơn:

- **Ring Shot Technique:** về căn bản, thao tác tương tự như game tennis bình thường nhưng được kèm thêm nhiệm vụ là bạn phải căn cú trả bóng của mình sao cho bóng lọt qua những chiếc vòng với hàng loạt kích cỡ khác nhau được treo trên lưới. Điểm số sẽ được ghi nhận tùy theo số vòng mà bóng lọt qua, không phạm lỗi. Điểm thưởng sẽ càng cao nếu bạn canh được bóng lọt qua được các vòng nhỏ.

NÊN CÙNG MARIO

Trận đấu sẽ kết thúc khi một trong hai vận động viên ghi được điểm số theo mốc thiết lập sẵn.

- **Item Battle:** cách chơi cũng tương tự như Ring Shot Technique nhưng thay chỗ cho những chiếc vòng là nhiều món đồ chơi khác nhau. Ví dụ nếu đánh trúng chiếc mai rùa cú trả bóng của bạn sẽ khiến đối phương lúng túng khi kèm theo bóng là những chiếc mai rùa, vỏ chuối... mà nếu không cẩn thận tránh chúng, nạn nhân sẽ bị vấp té, bất tỉnh tạm thời!
- **Gimmick Court:** nếu Ring Shot Technique và Iteam Battle đòi hỏi người chơi kĩ năng quan sát và trả bóng tốt thì Gimmick Court rất "đã" khi bạn sẽ được trải qua hàng tá kiểu sân tennis có thiết kế rất quái chiêu. Điển hình như ở mặt sân Delfino Plaza, bạn sẽ bắt gặp các ô tròn được rải đều khắp sân. Khi thực hiện chiêu tấn công về sân đối phương, nếu khéo léo đưa bóng vào các ô tròn kể trên bạn sẽ kích hoạt những bông hoa được bố trí ở cuối sân phun mực vẽ ngập hết các ô này. Nếu không nhanh chóng tẩy rửa đống mực vẽ trên bằng cách kích hoạt các vòi phun nước nhờ các biểu tượng hình mũi tên, đối phương sẽ rất vất vả khi phải chạy trên mặt sân trơn trượt.

Với tổng cộng mười bốn nhân vật để chọn lựa ban đầu, ngoài các yếu tố khéo léo, nhanh nhẹn và dựa vào lợi thế sân bãi như đã nêu, nhân tố góp phần quan trọng không kém để bạn trở thành tay đánh bất khả chiến bại trong Mario Power Tennis là nắm được các tuyệt kĩ, sở trường của từng nhân vật. Trùm rùa Bowser tuy chậm chạp vì thân pháp và chiếc mai quá khổ của mình nhưng lại sở hữu những cú giao bóng mạnh, uy lực; đặc biệt khi cần thiết chú rùa có thể thổi lửa vào quả bóng tennis và tung cú đánh sấm sét về phía đối thủ. Nếu may mắn đỡ được cú ra đòn trên, đối thủ của Bowser cũng bị sức mạnh từ quả bóng đẩy lùi ra xa. Trái ngược hoàn toàn với Bowser là thân hình nhỏ nhắn của chú ma Boo. Tuy không có được những cú trả bóng mạnh mẽ nhưng bù lại Boo có những cú lốp bóng cong và khả năng dịch chuyển tức thời rất nguy hiểm. Đặc biệt, khi sạc đủ năng lượng Boo có thể thực hiện cú Boo Blast bằng cách tập hợp hàng tá nhân bản của mình để ráp thành chiếc vợt khổng lồ, tung cú đánh mạnh đến nỗi đối thủ xây xẩm mặt mày ngay cả khi đỡ được.

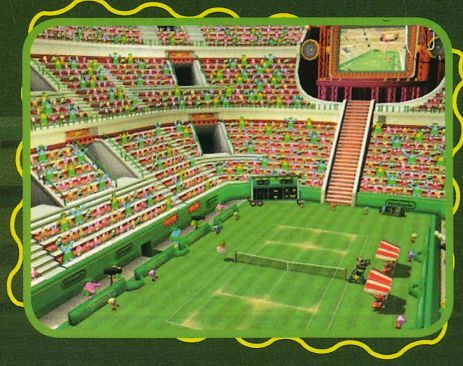
Dĩ nhiên ngoài những đòn tấn công "Offensive Power Shot" thể hiện sức mạnh riêng của từng nhân vật, không thể không nhắc đến các tuyệt kĩ phòng thủ "Defensive Power Shot" cũng được nhà sản xuất đặc biệt chú ý và thể hiện khá vui nhộn. Chú khỉ Donkey Kong với chiêu "Boomerang Banana Return" có thể hô biến chiếc vợt của mình thành chiếc Boomerang cơ động đỡ bóng trong tình huống khẩn cấp. Nàng công chúa duyên dáng Peach có thể dùng các nụ hôn gió hình trái tim đưa những trái banh ngoài tầm với trả về sân đối phương... Tất nhiên, còn vô số tuyệt kĩ hấp dẫn để bạn đọc tự khám phá.

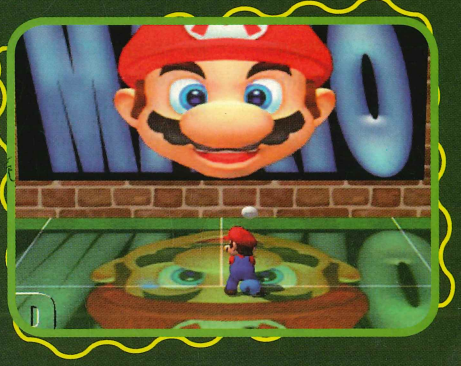
Nếu cảm thấy tay vợt đã tương đối khá, đồng thời hiểu rõ luật chơi, bạn có thể bắt đầu tham gia tranh tài tại các giải đấu danh giá qua mục chơi Tournament. Qua các cúp vàng đạt được bạn có thể mở khóa thêm các tay vợt, sàn đấu mới đặc biệt là các mi-ni game hấp dẫn trong mục Special Games. Ví dụ với Artist on the Court, bạn đỡ các quả bóng tennis với nhiều màu sắc khác nhau để trang trí các tấm chân dung sao cho khớp với nguyên mẫu trong thời gian nhanh nhất. Trong Mecha-Browser Mayhem, bạn vừa phải linh hoạt sử dụng tài cầm vợt để nhanh tay trả ngược các viên đạn, bom nổ chậm phát ra từ tên trùm Mecha-Bowser, vừa phải cố gắng tránh được chiêu phun lửa cực mạnh của hắn. Đây thực sự là mục chơi rất thú vị và là cơ hội tốt để bạn mài giũa các kĩ năng của mình.

Đồ họa của Mario Power Tennis được thiết kế khá bắt mắt với tông màu sáng, màu sắc sặc sỡ. Đặc biệt nếu để ý kĩ bạn có thể nhận ra được cá tính của từng nhân vật qua cử chỉ, điệu bộ mà họ thể hiện trên sân, như anh chàng Wario với thân hình béo ú di chuyển qua lại bằng chiêu "lộn cù mèo" trên sân đấu; chú khỉ con Diddy Kong có chiêu giao bóng bằng cách lộn nhào tại chỗ trông lém lỉnh, tinh nghịch... Mỗi nhân vật một phong thái, khiến người chơi không chỉ có những giây phút tranh tài hấp dẫn, mà còn được hưởng những trận cười sảng khoái theo đúng tinh thần giải trí, lành mạnh.

Nếu như tháng trước, bạn đã cùng chàng thợ ống nước Mario hoàn thành xong chuyến phiêu lưu bất đắc dĩ trên đảo Delfino, tại sao bạn không thử cảm giác trở thành vận động viên chuyên nghiệp trên sân đất nện của vương quốc Mushroom bằng các nhân vật yêu thích của mình trong Mario Power Tennis.

MINH ANH



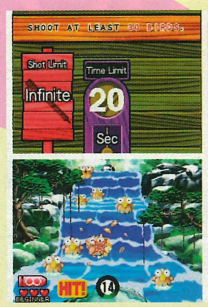


ƯU

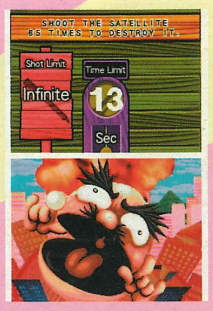
- Cách chơi sáng tạo, hấp dẫn.
- Nhiều mini game và mục chơi khác nhau để tùy chọn.
- Hỗ trợ 2 người chơi hấp dẫn.

KHUYẾT

- Phần chơi sự nghiệp chưa được đầu tư có chiều sâu.



Point Blank DS



POINT BLANK	
PHÁT HÀNH	Namco Bandai Games
PHÁT TRIỂN	Namco Bandai Games
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	13/06/2006
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	Nintendo DS

ƯU

- Cách chơi vui nhộn
- Nhiều lựa chọn trò chơi
- Hỗ trợ 2 người chơi hấp dẫn

KHUYẾT

- Đồ họa lỗi thời
- Cách chơi lặp, nhanh gây nhàm

TUYỂN TẬP PHẦN KHÍCH, VUI NHỘN

Nếu từng có dịp ghé qua tụ điểm trò chơi điện tử trên khu vực Diamond Plaza hay quán cafe "điện tử chỉ" trên đường Lê Quý Đôn (TP. HCM) chắc hẳn bạn phần nào biết được cảm giác thích thú lẫn ngạc nhiên bởi tính đa dạng, hấp dẫn của các trò chơi loại này. Tuy nhiên, quỹ thời gian làm việc và học tập không cho phép bạn lui tới thường xuyên những tụ điểm trên, nếu vậy tại sao không thử qua Point Blank, một trò chơi có gameplay mang nhiều nét tương đồng với dòng game trên.

Sở dĩ có tên gọi khá ngộ nghĩnh đó vì toàn bộ những game này đều buộc người chơi phải tương tác với game thông qua màn hình cảm ứng thay vì chỉ thao tác phím bấm như các game thùng phổ biến. Point Blank cũng hoàn toàn dựa trên quy luật này nhờ thiết kế đặc biệt của máy DS. Tất nhiên, Point Blank không phải là một game lớn được xây dựng cốt truyện hoành tráng của các game phiêu lưu, nhập vai mà chỉ là tuyển tập các trò chơi nhỏ được tổng hợp từ ba phiên bản trước (đã từng ra mắt trên dòng PlayStation).

Mặc dù được phân thành nhiều trò chơi khác nhau nhưng chúng ta có thể gom các game này thành mười mảng chủ đề khác nhau. Mỗi mảng sẽ đòi hỏi người chơi vận dụng các kĩ năng khác nhau. Chẳng hạn, trong mục Markmanship bạn phải chỉ ra những món đồ chơi được sắp lẫn lộn theo đúng khuôn với hình minh họa chính, hay nhanh tay bắn trúng các hồng tâm đỏ được xếp lẫn với các hồng tâm xanh đang chạy theo đường ray xe lửa. Ngược lại, đúng như tên gọi "Eagle-Eye" của mình, phần chơi này đòi hỏi người chơi phải nhanh tay lẹ mắt hơn khi các mục tiêu có phần oái oăm hơn như đập trúng chú ruồi đang bay vo ve trong phòng, kích hoạt những tia pháo bông đang phóng trên không trung để chúng nổ thành chùm lớn. Nếu muốn thử cảm giác của game bắn súng Arcade theo phong cách House of the Death, Virtua Cop bạn có thể "Shoot to survive!" để thử tài thiện xạ với các tay khủng bố hay các ninja thoắt ẩn thoắt hiện.

Điểm làm nên tính hấp dẫn của Point Blank là ngoài việc đặt mục tiêu phải thực hiện xong trong thời gian ngắn, các tình huống đưa ra đòi hỏi người chơi phải nhanh mắt lẹ tay, trí nhớ tốt và đặc biệt là giữ được bình tĩnh trong suốt quá trình chơi. Mặc dù vậy, để hội tụ được những yếu tố trên thật không dễ, nhất là khi phải đối mặt với các tình huống càng lúc càng phức tạp. Người viết nhiều lần phải hoa mắt khi các mục tiêu mà game đưa ra đang chuyển động hỗn độn với hàng tá đồ vật khác bằng trò tung hứng; hay đành sử dụng tuyệt chiêu "hai tay" mới xén kịp lông cho cả bầy cừu nhao nhao xuất hiện khắp màn hình.

Sau khi đã hoàn tất các mục chơi trên, bạn có thể thêm các cấp độ cao hơn như Advanced, Insane tại mục Arcade. Song song, bạn có thể tham gia tranh tài cùng bè bạn qua mục Verus, hoặc tìm hiểu thêm các trò chơi được chuyển lên "game thùng" trước đây qua phần Games Museum.

Như đã đề cập Point Blank chỉ là tuyển tập các game nhỏ từng phát hành trên hệ PS trước đây nên đồ họa không phải là điểm mạnh của game, hiển nhiên các hình vẽ không thật bắt mắt và sắc sảo nhưng bù lại phần âm thanh thể hiện khá đạt, với tiết tấu sôi động, vui nhộn chắc chắn sẽ cho bạn những giây phút hào hứng.

Nhìn chung, tuy không phải là trò chơi có chiều sâu và nhiều ý tưởng mới mẻ so với mặt bằng chung của các tựa game khác trên nền máy DS, nhưng Point Blank là game có thể giúp bạn thư giãn sau những giây phút làm việc căng thẳng và mệt nhọc.

TRẦN MINH THÔNG

Medieval Combat - Thời Vinh Quang

Sau khi chứng tỏ sự mát tay và đa dạng của mình qua hàng loạt đầu game hành động, phiêu lưu, đua xe, giải đố có chất lượng cao dành riêng cho điện thoại di động như Plantium Sodoku, Prince of Persia, Asphault Urban GT,... hãng Gameloft lừng danh đang quyết tâm lấn sân sang địa bàn game đối kháng để thử sức qua sản phẩm đầu tay mang tên Medieval Combat: Age of Glory.

Điểm gây ấn tượng của Medieval Combat khi so sánh với phần lớn tựa game đối kháng khác là game có hẳn một cốt truyện được xây dựng khá hấp dẫn.

Năm 1266, Morded tự thiêu để bán linh hồn cho quỷ dữ. Cái giá cho linh hồn được quỷ Satan trả "hậu hĩ" bằng hai món đồ: bộ giáp và thanh trường kiếm bị nguyền rủa cùng với quyền năng bất tận "The Power of Chaos". Bị quỷ dữ kiểm soát linh hồn và lý trí, lòng căm ghét và thù hận luôn chất chứa trong tâm trí Morded.

Trước sự việc trên, hai thầy tu dòng Đô-mi-nich được giao trọng trách phá hủy những thứ hắc ám này - được cất giấu ở một nơi bí mật mà chỉ có họ biết được. Sau khi hoàn thành sứ mệnh cao cả trên, họ biến mất không để lại tung tích...

Ba năm sau đó, một tin đồn truyền khắp kinh thành về bộ giáp và thanh trường kiếm bị nguyền rủa xuất hiện trở lại gần Orleans. Cuộc truy tìm chúng nhằm hội tụ được quyền năng "The Power of Chaos" diễn ra khắp mọi nơi. Người chơi sẽ vào vai một trong năm chiến binh gồm Arthur, Elwyn, Skorn, Makiavel, Skurd trong hành trình tìm lại hai món "quỷ vật" vốn do Morded sở hữu...

Mỗi nhân vật trong Medieval Combat được trang bị các chiêu tấn công và phép thuật căn bản với mức độ mạnh, nhẹ khác nhau (bố trí qua các phím 5, 8 và 0). Tùy vào việc kết hợp các đòn tấn công này, người chơi có thể tạo ra hàng loạt thế liên hoàn khác nhau. Dựa vào mức độ "dập" đối thủ của đòn đánh, thanh biểu thị phép thuật của mỗi nhân vật sẽ được làm đầy. Lúc này chỉ cần nhấn giữ phím "0" người chơi có thể tạo ra các tuyệt kĩ, uy hiếp đối phương hiệu quả hơn.

Medieval Combat có cả thảy năm mục chơi chính Arcade, Instant Play, Survival, Training, Tutorial. Bằng việc hoàn thành phần chơi theo câu truyện "Arcade" bạn có thể unlock thêm hai nhân vật ẩn khác để tăng sự phong phú của bảng tùy chọn nhân vật. Nếu tinh ý, bạn sẽ thấy rằng Medieval Combat vắng bóng một mục chơi khá quan trọng là phần Multiplayer. Đây thực sự là điều khá đáng tiếc với một game đối kháng được đầu tư rất tốt cả về âm thanh, đồ họa và cách chơi như Medieval Combat.

Tuy chưa đạt đến độ chín khi lược bỏ hẳn mục chơi quan trọng nhưng với các fan ghiền thể loại đối kháng, Medieval Combat: Age of Glory quả là tùy chọn khá lý tưởng để luyện tay nghề mọi lúc mọi nơi.

LÊ HIẾU

Medieval Combat

PHÁT HÀNH	Gameloft
PHÁT TRIỂN	Gameloft
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	8/2005
SỐ NGƯỜI CHƠI	1
HỆ MÁY	Mobile
LOẠI MÁY	Alcatel; BenQ; BlackBerry; LG; Motorola; Nokia; Panasonic; Sagem; Samsung; Sharp; Siemens; Sony-Ericsson; Toshiba

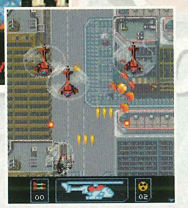
Mission Impossible 3 - Nhiệm vụ bất khả thi

Mission Impossible 3	
PHÁT HÀNH	Gameloft
PHÁT TRIỂN	Gameloft
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	2006
SỐ NGƯỜI CHƠI	1
HỆ MÁY	Mobile
LOẠI MÁY	Alcatel; LG; Motorola; Nokia; Panasonic; Sagem; Samsung; Sharp; Siemens; Sony-Ericsson; Toshiba

Phỏng theo loạt phim nổi tiếng về chàng điệp viên Ethan Hunt do nam tài tử gạo cội của Hollywood - Tom Cruise thủ diễn, hãng Gameloft lừng danh của Pháp cũng quyết định chuyển thể Mission Impossible 3 (MI 3) từ màn ảnh rộng sang lĩnh vực game di động giải trí.

MI 3 là game hành động 2D có cách chơi tương tự như Metal Slug, Final Fight... trên máy game thùng trước đây. Tuy nhiên, thay vì rập khuôn theo phong cách bắn và chạy như các trò chơi trên, nhà phát triển đã thêm nhiều chi tiết khá thú vị. Ngoài vũ khí cơ bản như súng trường, phóng điện, shotgun được trang bị ban đầu, để áp chế đối phương trong mỗi màn chơi, Ethan Hunt có thể thực hiện các thế kungfu nhanh gọn và đẹp mắt bằng việc áp sát đối thủ từ sau lưng. Điển hình như trong tư thế đu người cheo leo lưng chừng, Ethan có thể tranh thủ chụp chân đối thủ đang đứng canh trên các hốc gác và quẳng xuống dưới, hay nhẹ nhàng tung cước trời giáng hạ gục kẻ địch khi chúng đang mải mê quan sát ở hướng khác. Song song, với các pha trình diễn trên người chơi còn có cơ hội cùng Ethan trổ tài phi công thiện xạ qua những màn không chiến hấp dẫn và khốc liệt không kém cạnh những pha hành động trên bộ.

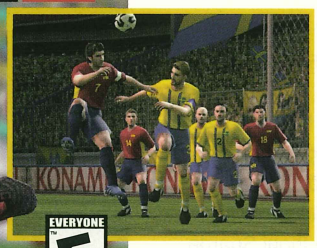
Ngoài việc tập trung thổi hồn cho các pha hành động nảy lửa, MI 3 cũng được nhà sản xuất khéo léo "gài" chút giải đố (puzzle) để thay đổi không khí. Tuy độ khó của các vế đố này chưa đến mức khiến người chơi phải "vò đầu bứt tóc" nhưng nhìn chung cách thể hiện khá logic và thú vị. Ví dụ để vượt qua các cánh cửa an ninh được bảo vệ bằng công nghệ nhận dạng khuôn mặt, người chơi phải giúp Ethan nhanh chóng ghép thật nhanh đặc điểm nhân dạng như đầu, mắt, mũi, miệng... sao cho khớp với hình nguyên bản. Hay thực hiện trò chơi xếp hình tương tự như Onimusha, 24 The Game. Tất nhiên, để tạo thêm áp lực, các bài toán đố này đều được định sẵn khoảng thời gian giải đố vừa phải. Và nếu chẳng may "impossible" trong việc giải đố trước hạn định, bạn chỉ có nước về lại "check point".



Một đặc điểm khác khá thú vị của trò chơi là môi trường tương tác được thể hiện khá tốt. Các tấm kính, bình gas,... sẽ vỡ vụn hay nổ đồng loạt thành dây chuyền nếu chẳng may được châm ngòi bằng những phát đạn "lệch pha". Nếu khai thác tốt điểm này bạn có thể tiêu diệt các toán địch trong nháy mắt. Tuy nhiên, cần lưu ý trước là bọn địch trong game cũng sẵn sàng "tương kế tựu kế" đáp trả bằng chính cách mà bạn nghĩ ra. Vì lẽ này, Ethan được trang bị thanh năng lượng xanh bố trí phía dưới thanh sức khỏe. Thanh này sẽ được làm đầy dựa trên số lượng quân địch mà Ethan hạ gục trong quá trình làm nhiệm vụ. Khi cần thực hiện cú nhào lộn thật nhanh để thoát khỏi các vụ nổ dây chuyền nguy hiểm, hay áp sát kẻ thù trang bị vũ khí hạng nặng, chỉ cần kích hoạt tính năng này đúng thời điểm (được mặc định sẵn là phím "0") là bạn có thể an tâm giúp Ethan "possible" nhiệm vụ "impossible".

Tuy chỉ gói gọn trong mười màn chơi và khoảng thời gian "cô đọng" chừng 30-40 phút để hoàn thành nhưng MI 3 có phong cách chơi hấp dẫn, dồn dập, truyền tải được khá trọn vẹn tinh thần của bộ phim, việc tương đối hiếm ở hầu hết các tựa game dựa trên phim. Đặc biệt hơn cả đây là game được thiết kế trên điện thoại di động, vốn giới hạn khá nhiều về tài nguyên so với các hệ chơi game chuyên dụng. Bất chấp rào cản khó khăn đó, Gameloft đã mang đến cho các game thủ di động những giây phút nghẹt thở mà sảng khoái bên cạnh Ethan Hunt trong Mission Impossible 3.

LÊ HIẾU



Cầu Trường Rực Lửa

Khi các bạn cầm trên tay số báo này, cũng là lúc vòng chung kết bóng đá thế giới đã kết thúc, nhưng dư âm của sự kiện 4 năm mới có một lần này vẫn đọng lại trong lòng mỗi người yêu bóng đá chúng ta. Hòa nhịp cùng thế giới thật, thế giới ảo cũng rộn ràng không kém qua FIFA World Cup 06 của EA (Thế Giới Game - 6.2006), nay tôi sẽ giới thiệu tới các bạn một game bóng đá khác: Winning Eleven 9 (WE9) của đại gia Konami, cũng hấp dẫn và lôi cuốn người chơi không kém.

Nhắc đến Konami người ta sẽ nghĩ ngay đến series game Winning Eleven rất nổi tiếng trên hệ máy Play Station 2, game này hầu như không có đối thủ. Konami dường như đang muốn thử sức trên "chiến trường" mới nên loạt game WE đã xuất hiện trên hệ máy PC. Tuy đã được khẳng định trên PS2, nhưng "uy danh" của WE trên PC vẫn chưa thể bằng FIFA của EA, phải chăng do game thủ đã quá hài lòng với FIFA mà bỏ qua một game hay như WE?

WE9 sở hữu một hệ thống thi đấu khá phong phú của các giải đấu danh tiếng ở Anh, Tây Ban Nha, Italy, Đức, Pháp, Hà Lan... và 57 đội tuyển quốc gia trên thế giới, nên bạn có thể đá các giải từ cấp câu lạc bộ đến quốc gia "mệt nghỉ"! Một điểm đặc biệt của trò chơi là trong các giải đấu và sau từng trận, bạn sẽ tích lũy được các điểm thưởng (WEN). Với số điểm thưởng này, bạn có thể dùng để mở khóa các quả bóng, sân vận động, thêm (add) cầu thủ, đội bóng hay các tính năng khác như: độ khó nhất của game (6 sao), double speed (tăng tốc độ trận đấu)... trong WE-Shop. Thế nhưng game lại bị một điểm trừ khá đáng tiếc - không hiểu sao tên các CLB lại không được rõ ràng, ví dụ Manchester City & Manchester Utd lại được gọi là Man Blue & Man Red!

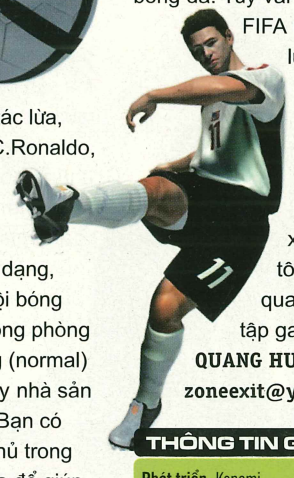
Mở đầu giải Master League, bạn sẽ phải chọn độ khó của game trước khi lựa chọn đội bóng: do bạn tạo ra, đội bạn yêu thích với các cầu thủ chính thức hoặc đội với các cầu thủ mặc định của game và nhiệm vụ duy nhất của bạn là đưa đội bóng đoạt chức vô địch. Mỗi khi thi đấu xong một trận, tùy vào kết quả bạn sẽ được thưởng một số điểm nhất định (Funds), số điểm này sẽ được dùng để trả lương và mua cầu thủ. Lưu ý, lương của các cầu thủ chỉ trừ vào số điểm của bạn khi mùa bóng kết thúc.

Nói về game bóng đá phải kể đến yếu tố quyết định thành công của game, đó là gameplay. Các cầu thủ trong WE9 di chuyển vẫn mượt mà, những pha đá phạt, sút xa vẫn đầy uy lực như ngày nào. Tất nhiên, nếu bạn là cầu thủ chuyên nghiệp thì không thể chỉ dựa vào bàn phím mà cần thêm "đôi giày" gamepad. Chúng ta có thể dễ dàng tái hiện lại các động tác lừa, ngoặt bóng của Ronaldinho hay C.Ronaldo, chỉ bằng động tác đẩy nhẹ cần analog của gamepad. Ngoài ra, yếu tố chiến thuật đã được các nhà sản xuất đưa vào vô cùng đa dạng, bạn có thể tùy biến lối chơi của đội bóng với rất nhiều cách: sử dụng hệ thống phòng thủ (Defense system) bình thường (normal) hay càn quét (sweeper)... cho thấy nhà sản xuất đã làm việc tốt đến thế nào. Bạn có thể kiểm soát phong độ các cầu thủ trong mục Development Sheet. Ngoài ra để giúp bạn hiểu thêm về những vấn đề liên quan trong suốt quá trình chơi, game đã chuẩn bị sẵn mục Topics giải đáp các thắc mắc cơ bản và cần thiết. Trong WE9 phải kể đến sự xuất hiện của WEFA Ranking: bảng xếp hạng các đội - thước đo chính xác nhất về đội bóng "con cưng" của bạn.

AI của game được đánh giá khá tốt, đặc biệt ở cấp độ khó nhất (6 sao): máy tấn công dồn dập, sẵn sàng "ăn miếng trả miếng" với bạn, mỗi lần bạn lên bóng nếu sơ sẩy thì khả năng mất bóng rất cao. Còn hậu vệ đội bạn thì chơi bọc lót khôi chê cộng với sự năng động từ tuyến tiền vệ, những pha đá trung lộ hay chồng biên được thực hiện thường xuyên cũng như khả năng dứt điểm nhạy cảm và tinh tế của các tiền đạo đã gây rất nhiều khó khăn cho người chơi, từ đó tạo cho chúng ta thêm cảm giác "đã tay".

Hình ảnh của WE9 được thể hiện rất tốt, từ sân vận động đến hình ảnh các cầu thủ, cảnh vật ban ngày, ban đêm đều được các nhà sản xuất chăm chút rất kỹ. Bên cạnh đó, gương mặt và cảnh các cầu thủ biểu lộ cảm xúc sau khi ghi bàn cũng ngày càng giống ngoài đời hơn. Chúng ta dễ dàng thấy động tác "dang rộng đôi cánh" của Lampard hay chỉ ngón trỏ của Ronaldo, tất cả đều rất thực! Đi đôi với đồ họa, âm thanh của game cũng làm rất tốt nhiệm vụ của mình, bạn có thể cảm nhận không khí náo nhiệt trước mỗi trận đấu, tiếng nổ tung trên mỗi khán đài khi bàn thắng được ghi, tạo cảm giác như chính bạn vừa mới thực sự ghi bàn vậy!

Đối với tôi, WE9 là một game bóng đá xuất sắc, đủ sức làm hài lòng các fan bóng đá. Tuy vẫn chưa thể phổ biến bằng FIFA nhưng WE9 đã thổi một luồng gió mới vào game thể thao trên PC cho dân "ghiền" chưa một lần được đắm chìm trong không khí cuồng nhiệt ở hệ máy PS2. Trong khi chờ đợi sự xuất hiện của FIFA07, theo tôi WE9 rất đáng được bạn quan tâm, bổ sung vào bộ sưu tập game của mình.



QUANG HUY
zoneexit@yahoo.com

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Konami
Phát hành: Konami
Ngày phát hành: 07/02/2006
Thể loại: Thể thao
ESRB: Everyone

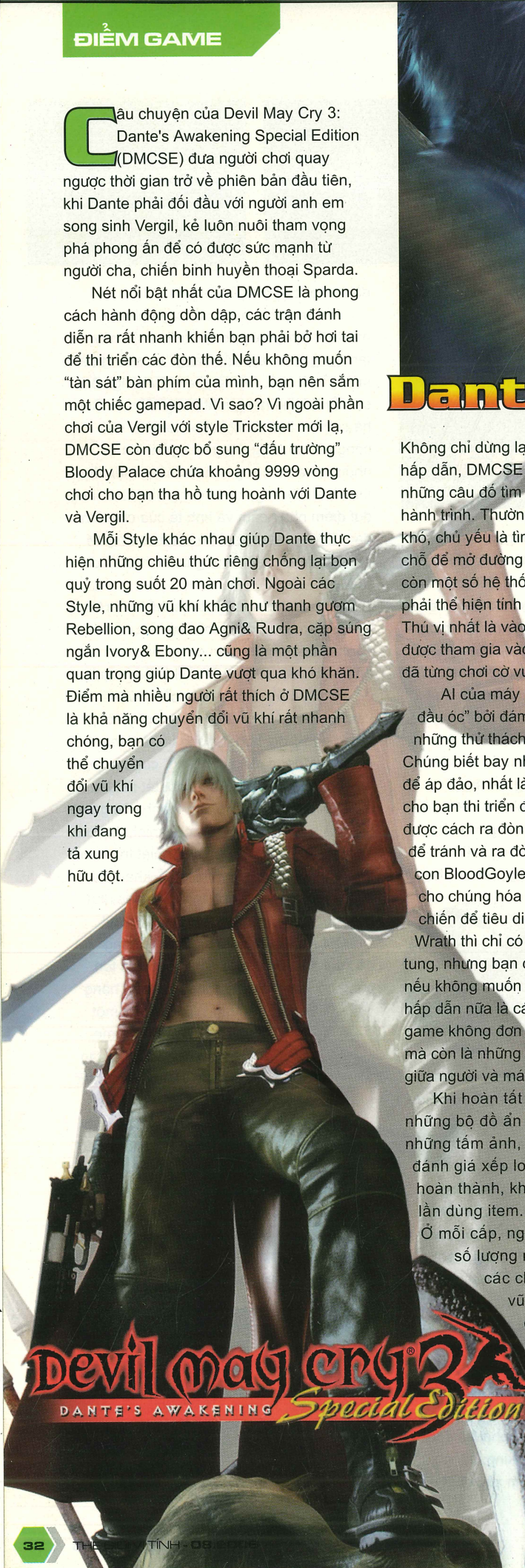
Cấu hình tối thiểu: PIII 800MHz; RAM 128MB; VGA NVIDIA GeForce 3 hoặc ATI 8500; HDD 1,1GB; Windows 98SE/ME/2000/XP; 2 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 1,4GHz; RAM 256MB; VGA NVIDIA GeForce 4 Ti / Radeon 9600+; HDD: 1,1GB; Windows 2000/XP.

Dante thức tỉnh

Câu chuyện của Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition (DMCSE) đưa người chơi quay ngược thời gian trở về phiên bản đầu tiên, khi Dante phải đối đầu với người anh em song sinh Vergil, kẻ luôn nuôi tham vọng phá phong ấn để có được sức mạnh từ người cha, chiến binh huyền thoại Sparda.

Nét nổi bật nhất của DMCSE là phong cách hành động dồn dập, các trận đánh diễn ra rất nhanh khiến bạn phải bở hơi tai để thi triển các đòn thế. Nếu không muốn "tàn sát" bàn phím của mình, bạn nên sắm một chiếc gamepad. Vì sao? Vì ngoài phần chơi của Vergil với style Trickster mới lạ, DMCSE còn được bổ sung "đấu trường" Bloody Palace chứa khoảng 9999 vòng chơi cho bạn tha hồ tung hoành với Dante và Vergil.

Mỗi Style khác nhau giúp Dante thực hiện những chiêu thức riêng chống lại bọn quỷ trong suốt 20 màn chơi. Ngoài các Style, những vũ khí khác như thanh gươm Rebellion, song đao Agni& Rudra, cặp súng ngắn Ivory& Ebony... cũng là một phần quan trọng giúp Dante vượt qua khó khăn. Điểm mà nhiều người rất thích ở DMCSE là khả năng chuyển đổi vũ khí rất nhanh chóng, bạn có thể chuyển đổi vũ khí ngay trong khi đang tả xung hữu đột.



Không chỉ dừng lại ở các cảnh hành động hấp dẫn, DMCSE còn khéo léo lồng vào những câu đố tìm đường trong suốt cuộc hành trình. Thường thì chúng không quá khó, chủ yếu là tìm kiếm đồ vật rồi lắp đúng chỗ để mở đường đi. Bên cạnh đó, game còn một số hệ thống bẫy đòi hỏi người chơi phải thể hiện tinh khéo léo và nhanh nhẹn. Thú vị nhất là vào gần cuối game, bạn sẽ được tham gia vào một bàn cờ vua. Mà bạn đã từng chơi cờ vua chưa?

AI của máy không phải là "không có đầu óc" bởi đám quái vật là một trong những thử thách mà bạn phải đối mặt. Chúng biết bay nhảy, đỡ đòn, dùng số đông để áp đảo, nhất là không bao giờ để yên cho bạn thi triển đòn thế. Bạn cần phải nắm được cách ra đòn và thói quen của từng loại để tránh và ra đòn đúng lúc, ví dụ những con BloodGoyle chỉ có thể dùng súng bắn cho chúng hóa đá rồi dùng vũ khí cận chiến để tiêu diệt, hay những con Hell Wrath thì chỉ có thể hạ bằng cách bắn nổ tung, nhưng bạn cũng phải giữ khoảng cách nếu không muốn "dính miểng". Một điểm hấp dẫn nữa là các cuộc đấu trùm trong game không đơn thuần chỉ đo về sức mạnh mà còn là những pha đấu trí căng thẳng giữa người và máy.

Khi hoàn tất mỗi mission, ngoài những bộ đồ ẩn cho Dante, Vergil hay những tấm ảnh, đoạn phim, game còn đánh giá xếp loại bạn dựa trên thời gian hoàn thành, khả năng giữ Stylish, số lần dùng item... với cấp cao nhất là S. Ở mỗi cấp, người chơi được thưởng một số lượng red orb dùng nâng cấp các chiêu đánh cho từng loại vũ khí hoặc mua item. Bạn cũng có thể dùng các loại khác như green orb tăng máu, blue orb kéo dài thanh máu của Dante và gold orb cho chơi tiếp khi bạn đã bị "Game Over".

Các hiệu ứng ánh sáng trong DMCSE được thể hiện rất tốt, bạn có thể thấy được sự phản chiếu ánh sáng từ chiếc áo da của Dante hay mái tóc trắng của anh ta. Phiên bản trên PC có lợi thế hơn PS2 vì được nâng độ phân giải giúp giảm bớt răng cưa, nhưng lại làm bóng của nhân vật chỉ còn là một hình tròn. Âm thanh có những đoạn giao hưởng nhẹ nhàng xen lẫn những đoạn rock mạnh mẽ, điển hình là bài hát chủ đề "Devils Never Cry".

Rất nhiều game thủ đã mong đợi sự xuất hiện của DMCSE trên PC từ rất lâu. Nếu là một tay mê game hành động hoặc chưa biết gì về DMCSE thì mời mua ngay, bảo đảm bạn sẽ không thất vọng.

VĨNH PHÚC

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Capcom
Thể loại: Hành động
Phát hành: Ubisoft
ESRB: Mature
Ngày phát hành: tháng 06/2006

Cấu hình tối thiểu: PIII 1GHz; RAM 256MB; VGA 128 MB (hỗ trợ Shader Model 2.0); HDD 1,2GB; Windows 2000/XP; 1 DVD.
Cấu hình đề nghị: P4 1,5GHz; RAM 512MB; VGA 256MB.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Sempron 2500+; RAM 512MB; VGA 128MB AsusGeforce 6200TD; MB MSI K8N Neo.

Cuộc chiến nghiệt ngã

Hãng Valve với game Half-Life 2 (HL2), đã làm khuấy động thị trường game bắn súng trong một thời gian dài. Có thể nói đó là một cuộc cách mạng về đồ họa cũng như phong cách chơi game. Với một kết thúc mở, hẳn ai cũng háo hức mong chờ đợi những phần tiếp theo của trò chơi. Và quả nhiên sau hơn 1 năm chờ đợi, Valve đã không làm mọi người thất vọng, khi cho biết phần tiếp theo của trò chơi Half-Life 2 sẽ được chia làm 3 bản: Episode One (EO), Episode Two và Episode Three. EO đã xuất hiện vào tháng 6 vừa qua, 2 bản còn lại sẽ lần lượt được tung ra trong thời gian sắp tới. Vì phần tiếp theo là bản độc lập nên bạn không cần phải cài lại Half-Life 2.

Bắt đầu EO là cảnh sau khi tiêu diệt tên độc tài Dr.Breen, đột nhiên có một vụ nổ lớn và nhân vật Gordon Freeman bị vùi lấp dưới một đống đất đá. Sau khi được "chú cún con" của cô nàng Alyx bươi lên từ đống gạch vụn, Gordon gặp lại Alyx và nhiệm vụ của bạn lúc này là phải trở vào trung tâm của tòa tháp đen Citadel và ngăn không cho lõi hạt nhân phát nổ, phải kéo dài thời gian để cư dân của thành phố 17 kịp sơ tán khỏi vùng nguy hiểm. Kể từ lúc này, bạn không còn phải hành động đơn độc nữa mà sẽ được sự hỗ trợ của Alyx. Sự trợ giúp của Alyx giúp bạn rất nhiều trong suốt quá trình chơi, vì cô nàng có phép... bất tử và không bị hết đạn.

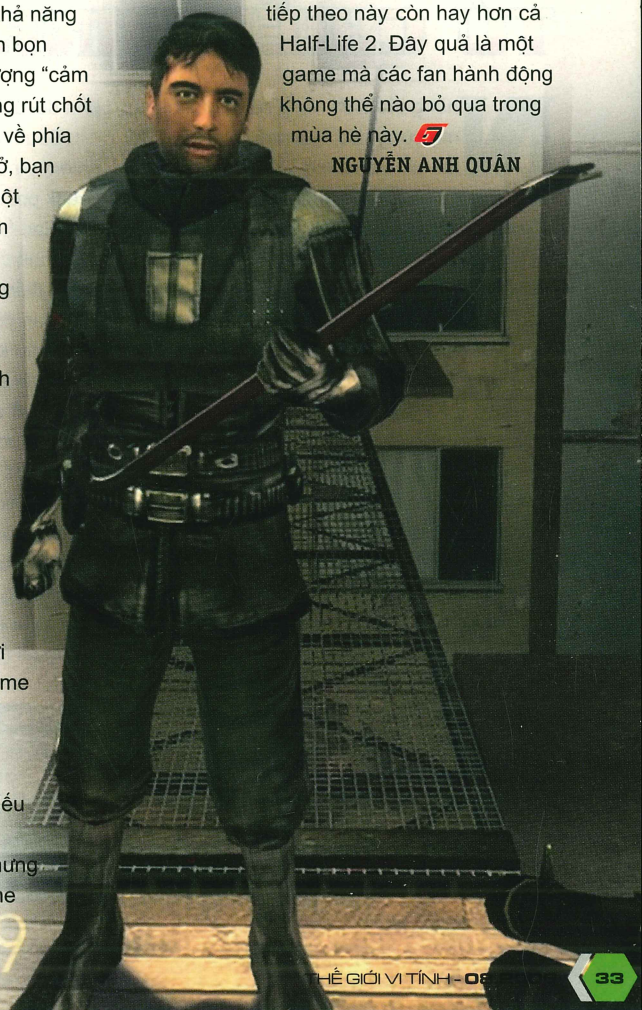
Trong suốt quá trình chơi, dần dần bạn sẽ gặp lại những người quen: bọn Zombie và bọn Combine. Ngoài ra, bạn còn có dịp diện kiến thêm "người mới" Zombine. Nghe tên, chắc bạn cũng lờ mờ đoán ra Zombine rồi, chúng chính là những tên lính Combine bị bọn headcrap chụp đầu nên trở thành những tên Zombie "cao cấp", có khả năng di chuyển rất nhanh, gấp 2 – 3 lần bọn Zombie bình thường. Đây là lực lượng "cảm tử quân" trong EO, chúng sẵn sàng rút chốt lựu đạn ra bất cứ lúc nào và xông về phía người chơi, nếu không kịp xoay trở, bạn sẽ nghe một âm thanh "vui tai", một màu đỏ hiện ra trên màn hình kèm theo dòng chữ "Loading" và bạn phải chơi lại. Để đối phó với những tình huống đó, bạn có thể dùng khẩu Gravity Gun để hút quả lựu đạn chúng đang cầm về phía mình và bắn trả lại, hoặc đơn giản là chạy thật nhanh và tránh xa chúng ra.

EO cũng có phần đấu trùm, nhưng đa phần chỉ là để bạn... thư giãn tí thôi, còn phần chính lại là những câu đố dạng puzzle được đặt rải rác trong game. Nhằm tạo hứng thú mới cho người chơi, nhà sản xuất đã đưa vào game một hệ thống "commentary track" để kể về quá trình thiết kế không gian trong game cũng như những hiệu ứng ánh sáng, âm thanh... Nếu không thích, bạn có thể tắt nó đi trong phần Options của game, nhưng biết được quá trình dàn dựng game cũng thú vị lắm chứ?

Nếu ai đã từng chơi qua HL2 chắc đều biết các hiệu ứng bóng đổ, phản chiếu, các trạng thái nhân vật qua nét mặt được thực hiện rất tuyệt vời, đặc biệt là cử động của nhân vật và hiệu ứng rag-doll. Hơn nữa, game có thể chạy rất mượt trên một hệ thống máy bậc trung mà không gặp bất cứ trở ngại gì về frame rate. Tuy nhiên, phần âm thanh của EO không được hoàn hảo cho lắm, chỉ trừ những lúc căng thẳng, hồi hộp mới có tiếng nhạc nền vang lên, còn âm thanh trong game chủ yếu là tiếng động và lời thoại.

"Một game hay nhưng lại kết thúc quá sớm", đó là nhận xét của người viết khi hoàn tất game. Chỉ với 6 – 7 tiếng đồng hồ ở chế độ khó nhất bạn đã có thể hoàn thành game. Nhưng điều đó cũng hoàn toàn hợp lý với dụng ý của Valve, vì sẽ còn 2 bản tiếp theo sẽ được tung ra vào cuối năm nay và hè 2007. Cũng không lâu lắm đúng không? Theo nhận xét của người viết phần tiếp theo này còn hay hơn cả Half-Life 2. Đây quả là một game mà các fan hành động không thể nào bỏ qua trong mùa hè này.

NGUYỄN ANH QUÂN



THÔNG TIN GAME

Phát triển: Valve
Phát hành: EA
Ngày phát hành: 01/06/2006
Thể loại: Hành động
ESRB: Mature

Cấu hình tối thiểu: PIII 1,2GHz+; RAM 256MB; VGA 32 MB; HDD 2GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 3 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 2,4GHz; RAM 512MB; VGA 128MB.

TỨ CHIẾN BINH

Những chỉ trích nặng nề từ giới hâm mộ cùng các nhà phê bình về lần chuyển sang 3D không thành công của game King of Fighters: Maximum Impact đã không làm SNK Playmore nản chí. Metal Slug (2006), phiên bản 3D đầu tiên của sê-ri Metal Slug đã có dịp "trình làng" tại Nhật nhân dịp kỉ niệm 10 năm ra mắt (1997-2006).

Người chơi sẽ gặp lại bộ tứ quen thuộc Marco, Tarma, Eri và Fio. Tuy nhiên, bạn chỉ được quyền chọn lựa chiến binh Marco để bắt đầu cuộc chơi. Chuyển sang không gian 3D, các nhiệm vụ trong game hầu như không có gì thay đổi so với cách chơi "bắn và chạy" tương tự trước đây. Với ba món trang bị cơ bản, người chơi phải vượt qua hàng tá quân địch đang rình rập trên đường đi. Để góp phần giải quyết những khó khăn về vũ khí, game cung cấp sẵn cho người chơi một kho "đồ chơi" khá phong phú như súng máy hạng nặng, shotgun, hỏa tiễn... bố trí ngẫu nhiên trong suốt quá trình chơi. Bên cạnh đó, thay vì cung cấp sẵn hồng tâm như thường lệ, game trang bị hẳn hệ thống khóa mục tiêu rất tiện dụng và dễ dàng chiến đấu hơn, đặc biệt là trong những pha đối đầu với kẻ địch từ trên không.

Sau mỗi màn, tùy vào cách thực hiện nhiệm vụ được đánh giá qua số lần sử dụng check point, lượng tù binh giải cứu được hay thời gian hoàn tất các mục tiêu đề ra, nhân vật chính do bạn điều khiển sẽ tích lũy được lượng điểm thưởng nhất định. Với số điểm này, bạn có thể cải thiện thêm sức khỏe, nâng cấp khả năng khóa mục tiêu tầm xa... để chuẩn bị ra quân trước những trận đấu dài hơi về sau. Không những thế, sau khi đã sở hữu được chiếc Metal Slug quen thuộc, bạn có thể ghé qua phần Slug Customize để tinh chỉnh lại hình dáng, đồng thời trang bị thêm hỏa lực mới mạnh mẽ hơn.

Bên cạnh những ưu điểm như đã nêu, Metal Slug cũng tồn tại khá nhiều điểm kém. Đầu tiên là chức năng chơi phối hợp hai người (co-op) vốn được rất nhiều fan yêu thích thì lại bị lược bỏ. Thứ hai là việc chuyển sang không gian 3D những tưởng giúp Metal Slug tạo được bộ áo mới hấp dẫn người chơi hơn, nhưng kết quả thực sự thì đáng thất vọng: mô hình gồ ghề, hiệu ứng nghèo nàn so với các game cùng thời và góc quay camera còn nhiều chỗ bất hợp lý... Đây là những điểm trừ khá nặng dành cho phiên bản 3D này. May mắn là các đoạn phim chuyển cảnh được thực hiện khá hoành tráng đã gỡ gạc lại phần nào những "ấn tượng" không mấy tốt đẹp về trò chơi như đã nêu.

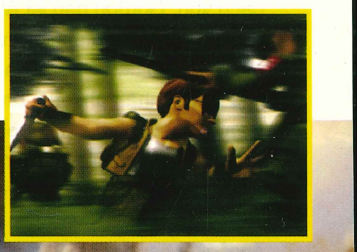
Thật đáng tiếc, với một sản phẩm kỉ niệm 10 năm ra đời như Metal Slug mà SNK Playmore lại thực hiện khá vội vàng, nên đã để lộ nhiều sai sót không đáng có. Các fan Metal Slug có thể dễ dàng chấp nhận phiên bản mới này để đưa vào bộ sưu tập của mình, nhưng với những ai tìm kiếm chút không khí vui vẻ để chia sẻ cùng bạn bè thì việc dợt lại các phiên bản trước trong khi chờ đợi Metal Slug 6 trên nền 2D được chuyển qua PS2 vào tháng 9 năm nay có lẽ sẽ hợp lý hơn.

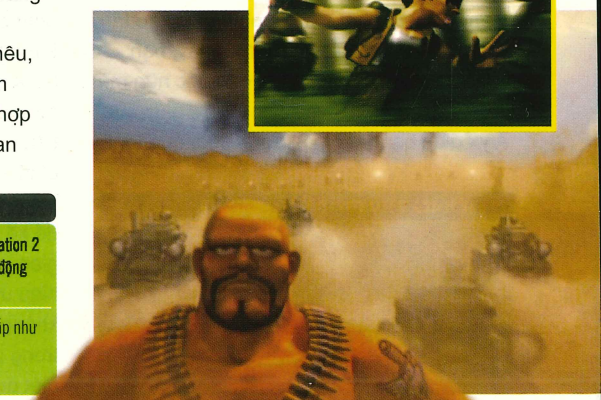
KIM VŨ

THÔNG TIN GAME

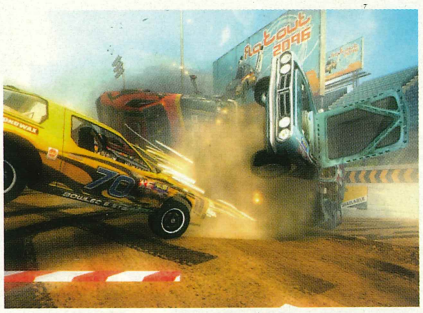
Phát triển: SNK Playmore
Phát hành: SNK Playmore
Ngày phát hành: 29/6/2006 (Nhật)
Hệ máy: PlayStation 2
Thể loại: Hành động
ESRB: Teen

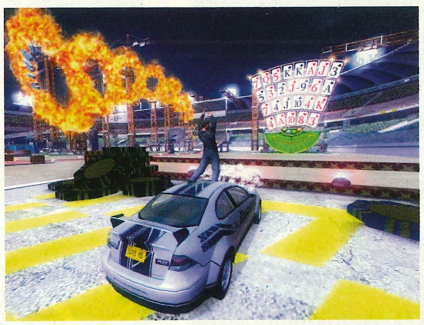
Ưu: Hệ thống khóa mục tiêu tiện dụng; Có yếu tố thăng cấp như game nhập vai; Tùy biến chiếc Metal Slug theo ý thích.
Khuyết: Không hỗ trợ chế độ chơi co-op; Đồ họa lỗi thời.





ĐƯỜNG CHẠY TỬ THẦN





THÔNG TIN GAME

Phát triển: Bugbear
Phát hành: Vivendi Games
Ngày phát hành: 30/6/2006
Hệ máy: Xbox
Thể loại: Đua xe
ESRB: Teen

Ưu: Đồ họa ấn tượng; Các hiệu ứng vật lý được mô phỏng tốt; Soundtrack "đã tai"; Các mi-ni game được thiết kế hấp dẫn.
Khuyết: Phần "độ" xe chưa được hấp dẫn lắm.

800.000 bản được bán trên toàn thế giới là một con số rất khả quan với FlatOut, game đua xe vốn được ví von như một dị bản ăn theo thương hiệu nổi tiếng Burnout của Criterion Games. Động lực trên khiến Bugbear (Glimmerati, Rally Trophy) cùng phối hợp với Vivendi Games quyết tâm đưa FlatOut trở lại mùa hè năm nay.

Ấn tượng đập vào mắt người chơi đầu tiên chính là những con số mà nhà sản xuất đề cập trong phiên bản FlatOut 2 này. Tổng cộng có 60 vòng đua, 34 chủng loại xe, 18 khu vực tàn phá "Destruction Areas", nhiều mục chơi phụ hấp dẫn cùng với hơn 5000 vật thể khác nhau có thể tương tác được bố trí suốt lộ trình đua. Tất nhiên, để khám phá những con số ấn tượng trên, bạn phải trải qua phần chơi sự nghiệp "Career" với số tiền ban đầu là 5000 CR (đơn vị tiền tệ trong game). Mức chi khiêm tốn đó chỉ cho phép bạn tạm hài lòng với các chú xế rẻ tiền và bắt đầu tham gia hạng Derby dành cho các tay đua mới chập chững vào nghề. Dựa vào thành tích lọt vào top ba ở mỗi chặng thi đấu cùng các danh hiệu nghe qua rất đáng "nể" như Best Wrecker, Blast Master, Fastest Lap, Bulloozer, bạn sẽ có tiền trang bị một chiếc xế mới "ngon lành" hơn để tham gia các giải đấu hấp dẫn hơn và cũng khắc nghiệt hơn, hay chỉ đơn giản là nâng cấp, sửa chữa lại động cơ, hộp số, tân trang lại hình dáng ngoài...

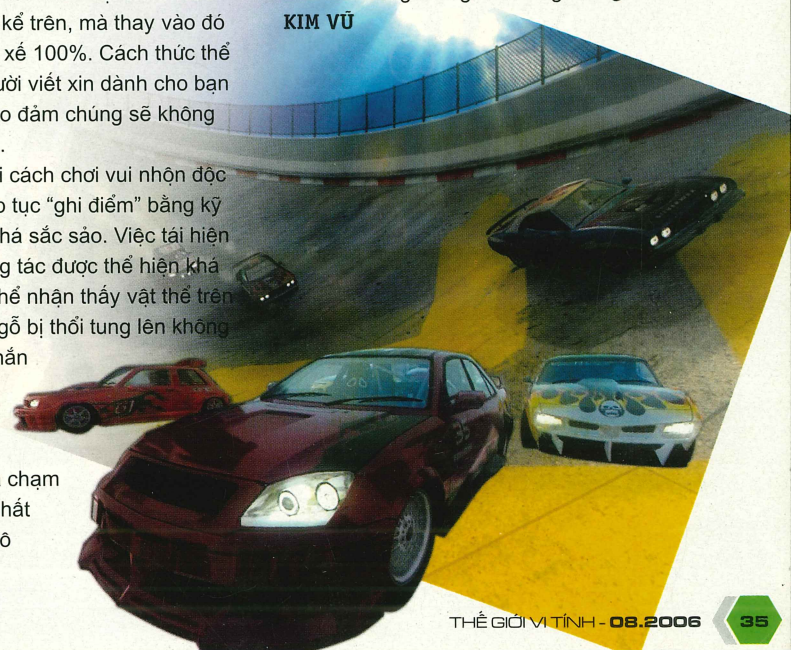
Một điểm đáng ghi nhận là trong phiên bản mới này trí thông minh nhân tạo (AI) của các đối thủ máy được cải thiện rất nhiều. Chúng biết chủ động ép xe, thực hiện những cú Slam, Power Hit khiến bạn bị chệch tay lái và lao ra khỏi đường đua. Ngoài ra, nếu "ngửi" thấy mùi chiến thắng, chúng còn biết dưỡng sức và lựa thời cơ thích hợp để thực hiện những cú bứt phá ngoạn mục khiến bạn trở tay không kịp nếu không chú ý.

Để thay đổi khẩu vị, ngoài các đường đua tử thần luôn thách thức tay lái của người chơi bằng các vật cản có thể tương tác được, FlatOut 2 có hẳn một kho mini game đồ sộ để bạn thưởng thức sau những chặng đua tranh quyết liệt như Bowling, nhảy cao, bóng rổ... Điểm thú vị ở đây là các tài xế không phải nhân vật chính của các mục chơi phụ kể trên, mà thay vào đó là những chú quái xế 100%. Cách thức thể hiện ra sao thì người viết xin dành cho bạn đọc khám phá, bảo đảm chúng sẽ không làm bạn thất vọng.

Song song với cách chơi vui nhộn độc đáo, FlatOut 2 tiếp tục "ghi điểm" bằng kỹ thuật đồ họa 3D khá sắc sảo. Việc tái hiện các hiệu ứng tương tác được thể hiện khá độc đáo. Bạn có thể nhận thấy vật thể trên đường như thùng gỗ bị thổi tung lên không trung, hàng rào chắn bị bẻ cong, hay các cửa kiếng vỡ loảng xoảng sau những pha va chạm mạnh. Ấn tượng nhất là hình ảnh các mô hình xe bị méo mó kèm theo những vệt khói đen nghi ngút bốc ra từ động cơ sau khi hứng chịu các đợt va chạm liên hoàn. Hòa cùng không khí sôi nổi trên là những bản soundtrack được phối rất "đã tai" đượm chất rock, sẽ khiến bạn hào hứng hơn trong những pha tranh tài.

Với nhiều đổi mới hấp dẫn cả về gameplay lẫn đồ họa cùng tính năng hỗ trợ mạng tốt, FlatOut 2 là game đua xe tốt để bạn dợt lại tay lái của mình trong thời gian rảnh rỗi. Bằng việc trở lại đầy ấn tượng, FlatOut của Bugbear chắc chắn sẽ sớm trở thành đối thủ đáng gờm của dòng game Burnout trong tương lai không xa.

KIM VŨ



CUỘC CHIẾN CHỐNG NGƯỜI NGOÀI HÀNH TIN

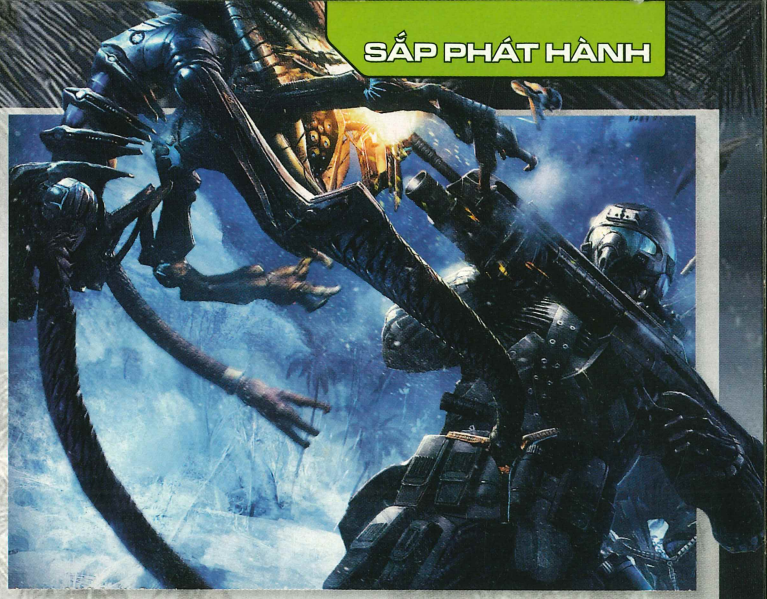
Crytek là nhà phát triển game rất "thơm danh" nhờ seri trò chơi nổi tiếng FarCry. Game hành động này nổi lên không những nhờ hình ảnh đẹp mắt, âm thanh sống động mà còn bởi được xây dựng trên nền CryEngine và Polybump (cả 2 đều là kỹ thuật tiên tiến về xây dựng hình ảnh 3D và các hiệu ứng độc quyền của Crytek). Tiếp bước thành công đó, Crytek công bố sẽ phát hành một tựa game mới vào quý 4 năm nay: Crysis. Ngay lập tức, Crysis đã thu hút được sự chú ý của cả các game thủ lẫn các kênh truyền thông.

Nếu chỉ xét về tên gọi, chắc hẳn bạn sẽ nghĩ ngay giữa FarCry và Crysis sẽ có sự liên hệ nào đó, nhưng sự thật không phải như vậy. Câu chuyện của Crysis khởi nguồn do một thiên thạch rơi xuống hòn đảo ở Thái Bình Dương. Các quốc gia trên thế giới lập tức nhận ra sự khác thường ngay từ khi thiên thạch kia chạm mặt đất và phát nổ. Quân đội Triều Tiên là những người đến khu vực đó đầu tiên. Ngay lập tức, họ ra lệnh phong tỏa không cho bất kỳ ai đến gần. Trong lúc đó, nhân vật của bạn thuộc lực lượng đặc nhiệm Mỹ lại được cử tới khu vực "nhạy cảm" trên để tìm hiểu chuyện gì đã xảy ra. Ngay từ những cảnh đầu tiên của game, bạn buộc phải đọ súng để tiếp cận thiên thạch. Nhưng như vậy vẫn chưa phải là xấu nhất vì ngay sau đó, thiên thạch lộ ra một con tàu không gian và quái vật ngoài hành tinh xuất hiện. Phi thuyền của người ngoài hành tinh lập tức đóng băng cả hòn đảo và kéo theo khí hậu trên toàn trái đất bị biến đổi. Đến lúc này, "lực lượng đa quốc gia" bắt buộc phải cùng hợp sức chiến đấu chống lại các quái vật ngoài hành tinh đang mưu đồ biến Trái Đất thành một quả cầu băng giá.

Hình ảnh của game phô diễn qua đoạn trailer quả thật rất ấn tượng. Nhà phát triển đã đưa thông tin game được xây dựng trên nền CryEngine 2 trước khi bắt đầu những cảnh quay trong game. Cảnh đầu tiên, bạn

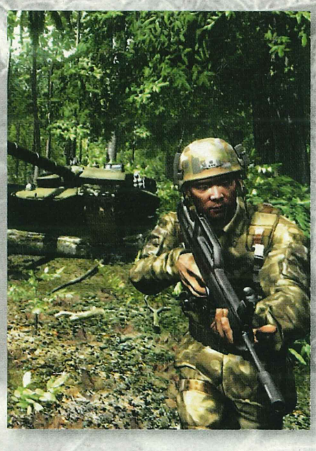
RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

Tên game: Crysis
Thể loại: Hành động
Phát triển: Crytek
Phát hành: EA
Ngày phát hành: Q4/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá



sẽ được chứng kiến góc nhìn của người nhảy dù từ trên cao xuống: trước mắt bạn lúc này mây trắng trôi bồng bềnh, uyển chuyển và nhẹ nhàng như thật nhờ sử kỹ thuật Volumetric Clouds, dần dần xuống thấp là quang cảnh núi rừng xanh ngút ngàn. Cảnh tiếp đến là một bóng đèn sáng di chuyển từ trên cầu thang xuống thể hiện rõ các hiệu ứng ánh sáng, bóng của đồ vật di chuyển theo bóng đèn sử dụng kỹ thuật Realtime Ambient Maps. Cận cảnh, nhân vật chính đang di chuyển trong rừng, ta thấy rõ từng chi tiết cây cỏ được dựng đẹp như thật và cả bóng râm đang chuyển động bằng kỹ thuật Soft Shadows. Hình ảnh các lớp cây lá ở trước, xa hơn một chút là một người lính đang chạy và xa hơn nữa là rừng cây bạt ngàn đã thể hiện rõ kỹ thuật Depth of Field. Cảnh cuối cùng là hình ảnh của Hunter, một loại quân kinh khủng nhất của người ngoài hành tinh. Trong trận chiến ở tàu hàng không mẫu hạm này, chúng ta sẽ được chứng kiến đầy đủ sự ác liệt của chiến trường, đồng thời là sự phô diễn của các hiệu ứng, khói lửa, ánh sáng và các mảnh vỡ bay tung tóe khi vật thể bị nổ. Một điểm "đón đầu công nghệ" khác là trò chơi hỗ trợ cả DirectX 9 và DirectX 10, có nghĩa là bạn có thể chơi game tốt với hệ điều hành Windows XP hoặc thưởng thức những khung cảnh đẹp trong game bằng Windows Vista. Có thể nói, Crysis dựng phong cảnh khá hoành tráng. Bạn được chứng kiến cảnh đẹp của rừng, của biển, của đồi núi tràn đầy nắng ấm trên đảo vùng Thái Bình Dương, nhưng không lâu sau khi người ngoài hành tinh xuất hiện, tất cả mọi thứ trở thành một vùng băng giá trắng xóa. Đối với người chơi thì đó là cảnh đẹp khó tả nhưng đối với nhà phát triển thì đó lại là một thử thách hóc búa về mặt kỹ thuật vì mọi vật khi đóng băng thì phải bị vỡ vụn khi va chạm mạnh và đó cũng là mục tiêu cuối cùng của Crytek.

Đồ họa của Crysis không chỉ hơn hẳn FarCry nhờ áp dụng các kỹ thuật mới mà còn hơn cả về mặt chi tiết, ví dụ trong FarCry mặc dù cảnh rừng núi rất đẹp, cỏ cây tươi tốt, xum xuê nhưng nếu để ý kỹ, bạn vẫn phát hiện một số chi tiết bất hợp lý. Nguyên nhân là do đội ngũ làm game dường như chưa có điều kiện tiếp xúc thực tế với các khu rừng nhiệt đới. Họ chỉ có thể tìm tư liệu từ ảnh, tham quan khu nhà kính ở Đức.. Lần này, Crytek đã cử một nhóm thiết kế đồ họa và lập trình viên của mình sang tận rừng già Jamaica để quan sát các khu rừng thật, tìm hiểu về động thực vật và địa lý học để có được những cảnh trong game đẹp nhất, vì thế không có gì đáng ngạc nhiên khi thực vật trong game đều sống động như thật đến từng sợi gân lá.



Crysis có gameplay khá hay khi cho phép người chơi tự vạch ra chiến thuật phù hợp, miễn hoàn thành nhiệm vụ là được. Ví dụ, nếu bạn đang có đầy đủ máu, áo giáp và đạn thì bạn có thể thẳng tiến đến mục tiêu, tha hồ nhả đạn khiến đối phương hoảng loạn trở tay không kịp. Hoặc trong trường hợp đang "cạn máu" và khan hiếm đạn dược thì có thể áp dụng cách đánh du kích: sử dụng rừng cây dày đặc để lẩn tránh và bất ngờ hạ từng đối thủ.

Sự thành công của FarCry đã mở ra một chân trời mới về mặt đồ họa và kỹ thuật làm game. Tuy nhiên, nếu tự thỏa mãn và sản phẩm tiếp theo của Crytek chỉ là bản mở rộng của FarCry được thêm thắt vào một vài tính năng nhỏ thì sẽ mau chóng đi theo lối mòn, gây nhàm chán là điều không thể tránh khỏi. Hiểu được điều này, Crytek đã xây dựng Crysis tách biệt hẳn với FarCry từ cốt truyện đến cách chơi. Không chỉ có hình ảnh đẹp, âm thanh hay, cách chơi của Crysis còn hứa hẹn mang đến một thế giới rộng lớn đầy ắp những điều thú vị đang đón chờ người chơi khám phá, cũng như các tính năng ưu việt của các loại vật dụng, khí tài trong cuộc chiến với thế lực "không phải người thường". Tất cả vẫn còn ở phía trước và ta cùng nhau đón chờ ngày game phát hành để được tận tay, tận mắt tận hưởng những điều hấp dẫn, mới lạ do Crysis mang đến.

NGỌC HÂN

ĐƯỜNG ĐUA ĐÊM

NEED FOR SPEED CARBON

Tại E3 năm nay, dù EA không hề lên tiếng về phiên bản Need for Speed mới, nhưng trong buổi trình diễn của Sony diễn ra trong dịp này lại có một đoạn phim nhỏ hiện lên. Những gì mà khách tham quan trông thấy trên màn hình là hàng loạt các kiểu xe đủ các loại đang khởi động, gào rú và lao về phía màn hình, rồi ngay sau đó là logo của Need for Speed: Carbon (NFSC) xuất hiện, việc này đã làm rất nhiều fan tò mò và không hiểu EA đang có ý định gì. Và đến ngày 22 tháng 6 vừa qua, EA đã công bố những thông tin chính thức về NFSC - phiên bản thứ 10 trong sê-ri Need for Speed rất nổi tiếng của họ.

Sau khi thoát khỏi sự truy đuổi của cảnh sát, nhân vật chính xuất hiện trong phiên bản Need for Speed: Most Wanted (NFSMW) trở lại thành phố Palmont City, nơi anh ra đời, và phát hiện mọi thứ đã đổi thay quá nhanh. Palmont City không còn yên tĩnh, chính anh ngay khi vừa trở về đã phải chứng kiến sự tranh giành quyền lực giữa các băng nhóm. Người chơi sẽ phải vượt qua các vòng đua thử thách để chiếm lại quyền kiểm soát thành phố, sẽ phải thách thức những băng xã hội đen và xây dựng danh tiếng cho chính mình trong thành phố. Mọi việc ngày càng trở nên tồi tệ hơn khi những đường đua được tổ chức trên những sườn núi hiểm trở.

Các vòng đua trong NFSC sẽ diễn ra vào ban đêm chứ không vào ban ngày như NFSMW nữa, nhưng điểm thay đổi lớn nhất lần này của NFSC là sẽ chú trọng vào những cuộc đua trên sườn núi nhiều hơn (Canyon Racing). Không những thế, đây còn là lần đầu tiên trong sê-ri Need for Speed xuất hiện chế độ đua theo đội (Racing Crews) nên bạn có khả năng tạo được một đội đua riêng cho mình. Đội đua đóng vai trò khá quan trọng trong game, chẳng hạn khi đang đua, bạn có thể nhờ sự hỗ trợ như can đường đối thủ, dò xét đoạn đường phía trước... Vai trò của đội đua còn được EA mô phỏng khá chi tiết như bạn sẽ phải thuê một thợ máy để sửa xe, nâng cấp xe - tùy trình độ của thợ máy mà xe sẽ được nâng cấp tối đa tới mức nào.

Một bất ngờ khá lớn dành cho các fan trong phiên bản này là: chế độ đua "lết bánh" Drift sẽ trở lại với nhiều hình thức khác nhau, đi kèm với hệ thống vật lý mới để thích hợp hơn với những thay đổi. Bất ngờ tiếp theo là sự đổi mới trong cách độ xe của game, mặc dù sẽ không được nhiều như trong phiên bản Underground 2, nhưng lần này người chơi được độ xe với một chức năng lần đầu tiên xuất hiện trong game đó là "Auto Sculpting". Với chức năng này, bạn có khả năng tùy biến các thành phần của xe theo ý mình muốn, như làm phần bumper ở phía trước xe to hơn và hơi nhô ra so với bình thường, hoặc thay đổi hình dạng một số "đồ nghề" khác để lắp vào xe, vì vậy chiếc xe của bạn sẽ là "độc nhất vô nhị".

Sau khi đạt thứ hạng cao trong những vòng đua quy định, bạn sẽ được so tài cùng với boss (các trùm quái xế). Những cuộc đua với boss trong NFSC cũng sẽ rất thú vị với chế độ đua mới: đầu tiên người chơi sẽ phải đuổi theo boss đang thách đấu với khoảng cách càng gần càng tốt, phần tiếp theo người chơi sẽ được dẫn đầu đoàn đua nhưng lần này phải chạy càng xa boss càng tốt và không để hắn có cơ hội lại gần. Kết quả sẽ so theo số điểm mà bạn và boss đạt được sau khi đã hoàn tất vòng đua. Một điểm rất

Tên game: Need for Speed: Carbon
Thể loại: Đua xe
Phát triển: EA Canada
Phát hành: EA
Ngày phát hành: T11/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

mới nữa là trong khi đua trên các sườn núi, chỉ cần sơ sẩy là người chơi sẽ bị văng ra khỏi đường đua.

Các loại xe trong NFSC cũng được phân chia rõ làm 3 loại: Siêu Xe (Extoic), Xe Độ (Tuners) và xe "Cơ Bắp" (American Muscle). Mỗi loại xe sẽ có những điểm mạnh, yếu riêng, như Xe Độ sẽ có khả năng vào cua tốt hơn trong khi những chiếc "Cơ Bắp" lại có lợi thế ở những đường đua rộng và thoáng... Vì thế, người chơi sẽ cảm nhận được sự khác biệt rõ rệt giữa 3 loại xe, và phải chú ý xem những đội đua khác thường sử dụng loại xe gì để từ đó tìm cách đối phó.

Về những chế độ đua xe, ngoài các chế độ truyền thống như Circuit, Sprint, Speedtrap, NFSC được bổ sung thêm những chế độ "hot" Canyon Duel, Canyon Race, Drift, Canyon Drift, Time Trial, cùng một vài chế độ ẩn khác chưa được tiết lộ. Qua nhận định ban đầu, có thể thấy NFSC bị ảnh hưởng rất nhiều bởi những phim như Initial D hay Fast and Furious: Tokyo Drift. Liệu có phải do đặt trọng tâm vào đua Drift và Canyon mà NFSC sẽ không có chế độ đua Drag (đua đường thẳng) như mọi khi? NFSC lực lượng ,, giám đốc sản xuất, thikhông giữ như MW

Đồ hoạ trong NFSC sẽ sử dụng engine cải tiến đã được dùng trong NFSMW, đủ sức làm "bốc cháy" bạn hòa . Cảnh thành phố sôi động vào ban đêm, hoặc những sườn núi cheo leo hiểm trở, tranh tối tranh sáng cùng các hiệu ứng như motion blur, light trial... được thể hiện công phu dưới bàn tay của EA Black Box, studio đã làm nên NFSU1, NFSU2, NFSMW và bây giờ là NFSC. Bạn sẽ có dịp tham quan thành phố Palmont City được bao bọc bởi các dãy núi hiểm trở, chịu ảnh hưởng về kiến trúc cũng như quang cảnh của một số nơi như miền tây Sante Fevibe, sự sang trọng của Las Vegas và những ngọn đồi ở California... Về phần âm thanh, qua đoạn trailer của NFSC và các đoạn gameplay movie, có thể thấy game vẫn tạo lại được tiếng máy rất tốt của chiếc Evolution, những tiếng trống dồn dập khi đua Canyon Duel. Và còn 1 điều rất thú vị nữa: EA hứa hẹn trong những màn đua Canyon sẽ có âm nhạc tương tác theo tốc độ và độ nguy hiểm của vòng đua để cuộc chơi kịch tính hơn.

Dự kiến, NFSC sẽ ra mắt vào tháng 11 năm nay và có mặt trên nhiều các hệ máy: PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox360... Dù đã có một số nhận xét không hay khi NFSC trở lại phong cách "Underground", nhưng với những thông tin vừa được hé mở về các chế độ chơi mới, cách chơi mới và chức năng Auto Sculpt, chúng ta hoàn toàn có thể hy vọng NFSC sẽ tiếp tục "đốt cháy" đường đua khi đoàn xe chính thức "lăn bánh".

ANH VŨ

www.coolgearvn.com
Thiết bị ngoại vi và thiết bị làm mát cao cấp

gaming gear

Đặt mua hàng tại www.coolgearvn.com

PC Hardware

Xem thông tin và đặt mua hàng tại
www.gamebuyvn.com
Phụ kiện và máy video game mới nhất

C.ty TNHH Máy Tính & Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam
Trụ sở chính: 45A Lương Ngọc Quyến HN - Tel: 04 9.261841
Cửa hàng: 149C Đội Cấn HN - Tel: 04 7.222184
MESSENGER xsoftgroup hoặc sale_vcc

CON ĐƯỜNG TƠ LỤA: HUYỀN BÍ VÀ HIỂM NGUY

Năm 2004, công ty Joymax - Hàn Quốc đã trình làng game online bằng một sản phẩm mang tính đột phá: Silkroad. Gần như ngay lập tức Silkroad, thể loại game nhập vai trực tuyến, nhận được sự quan tâm của giới game thủsự đó và . thếđộng lực rrất ""cấp độ (level) .Chắc ,Khi bạn đạt đến cấp độ 20, lúc này cuộc chơi mới thực sự bắt đầu., bạn sẽ chọn 1 trong 3 nghề chính trong Con đường tơ lụa:

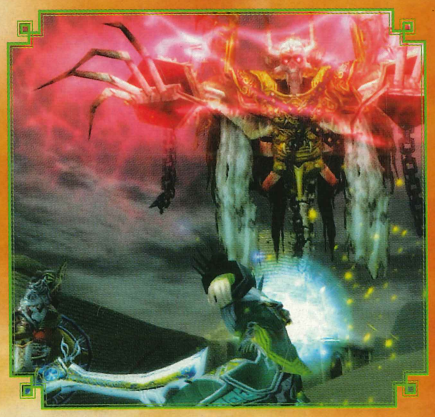
Thương nhân: Người ngồi trên lưng lạc đà với những chuyến hàng trang một

hành trình dài đầy gian nan và luôn là mục tiêu theo đuổi của những tên đạo tặc. Dọc đường đi, bạn phải tiêu diệt những quái vật bên đường lúc nào cũng sẵn sàng lao vào bạn, cũng như phải bảo vệ được những chuyến hàng của mình về đích an toàn.

Bảo tiêu: Là những người võ nghệ cao cường và giàu lòng trượng nghĩa, bạn có nhiệm vụ vô cùng quan trọng là bảo vệ thương nhân và những chuyến hàng. Mang trong mình trách nhiệm tiêu diệt đạo tặc, đánh đuổi quái vật, bạn là biểu tượng của lòng chính nghĩa, được tôn vinh như những vị anh hùng.

Đạo tặc: Đây là nghề đầy thách thức và rủi ro nhưng lại hấp dẫn người chơi nhất. Bạn phải chiếm đoạt được các món hàng của các thương nhân sau khi vượt qua được sự chống trả của họ và bảo tiêu.

Mối quan hệ ràng buộc lẫn nhau giữa Thương Nhân - Đạo Tặc - Bảo Tiêu chính là điểm hấp dẫn nhất của game "Con đường tơ lụa". Trong thế giới Silkroad, bạn không hoàn toàn bị bắt buộc phải theo một nghề cố định, bạn có thể thay đổi nghề nghiệp để



thử sức với những thử thách khác nhau.

CON ĐƯỜNG TƠ LỤA TẠI VIỆT NAM

"Con đường tơ lụa" hiện đang trong giai đoạn Close Beta. Trong giai đoạn thử nghiệm này và Open Beta sắp đến, bạn được chơi game hoàn toàn miễn phí. Giai đoạn Close Beta 1 đã chính thức ra mắt game thủ từ ngày 03 đến 09 tháng 07 năm 2006 tại hai địa điểm Hà Nội (World Cyber Game - 2B Phạm Ngọc Thạch) và Tp. Hồ Chí Minh (Không Gian Ảo - 58c Cư xá Bắc Hải, đường Đồng Nai) với số lượng thử nghiệm viên (tester) là 200 người.

Tên game: Silkroad Online
Thể loại: Nhập vai trực tuyến
Phát triển: Joymax
Phát hành: VDC-Net2E (tại Việt Nam)
Ngày phát hành: 23/10/04 (bản SilkRoad Global)
ESRB: Đang đợi đánh giá
Cấu hình: PIII 800MHz; 256MB RAM; VGA 32MB; HDD 3G; OS: WinXP

VIỆT HÓA

Trong giai đoạn này, công ty phát hành game VDC-Net2E liên tục đưa ra các sự kiện (event) trong game và ngoài game nhằm khuyến khích tester hoàn thành tốt việc kiểm nghiệm trước khi tung ra bản chính thức.

Giai đoạn Close Beta 2 sẽ ra mắt từ 11 đến 25 tháng 07 năm 2006 với số lượng hơn 5000 tester, quy mô được mở rộng test trong cả nước. Các nhân vật của Close Beta 1 vẫn được giữ nguyên để tiếp tục thử nghiệm bản Close Beta 2. Theo dự kiến, bản Open Beta sẽ được tung ra vào tháng 8 và kéo dài trong khoảng 2 tháng, tài khoản của tester sẽ bị xóa hết thông tin (reset) nhằm đảm bảo tính công bằng cho người chơi đến sau. Một điều đáng mừng dành cho các fan Silkroad là bản "Con đường tơ lụa" tại Việt Nam sẽ phát triển tương tự như bản Global, tức là bạn sẽ được chơi game miễn phí trong suốt thời gian game vận hành và chỉ phải trả tiền nếu bạn cần mua thêm các vật dụng nhằm hỗ trợ việc chơi game, hay trang trí cho nhân vật của mình nổi bật giữa vô vàn cao thủ khác. Các vật dụng được bày bán trong Item Mall sẽ là điểm bí mật cực kỳ hấp dẫn mà VDC-Net2E dành cho game thủ. Xin "bật mí" nho nhỏ rằng các vật dụng bạn chưa hề thấy qua và cũng không có trong bản Global.

Nhìn chung, hầu hết các fan của game online đều biết "Con đường tơ lụa" là game có hình ảnh thuộc loại "đỉnh" hiện nay. Hình ảnh của "Con đường tơ lụa" có thể sánh ngang tầm với các game GuildWars, World of WarCraft... Tuy nhiên, để có thể chơi được Silkroad bạn cũng cần trang bị cho mình một máy tính tương đối mạnh thì mới có thể chiêm ngưỡng trọn vẹn vẻ đẹp của cảnh vật và nhân vật trong game vì các hiệu ứng mờ, đổ bóng đòi hỏi sức "kéo" của card đồ hoạ rất lớn. Hiện nay, bạn có thể đăng ký game tại *http://www.conduongtolua.com.vn* để trở thành những người đầu tiên chinh phục "Con đường tơ lụa" huyền thoại. Nhân dịp công bố trò chơi, VDC-Net2E dành rất nhiều giải thưởng, sự kiện hấp dẫn trong và ngoài game cho các game thủ may mắn.

NGỌC HÂN

CỖ MÁY CHIẾN TRANH

GEARS OF WAR

MATURE 17+ CONTENT RATED BY ESRB

Lật lại danh sách các game đáng chú ý sắp ra mắt, chúng ta có thể tìm thấy rất nhiều trò chơi được đóng nhãn "Exclusive" dành cho hệ máy XBOX 360 mặc dù hiện tại vẫn còn đang được các hãng sản xuất "thai nghén". Khác với các game được phát triển đa nền, những trò chơi chuyên biệt như vậy mới thực sự là những con át chủ bài minh hoạ cụ thể nhất cho sức mạnh xử lý của XBOX 360. Microsoft hết làm cho các fan hâm mộ phát điên vì những thông tin úp mở của Halo 3, hớp hồn game thủ bằng những đoạn trailer kịch tính của Lost Planet, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas hay Resident Evil 5 thì gần đây, không khí lại một lần nữa bị hâm nóng bởi Gear of Wars (GoW). Đây là một trong số những trò chơi nằm chễm chệ trên đầu danh sách các game đang được mong chờ nhất của XBOX 360, nhất là từ năm 2004 đến nay, Microsft đã bỏ rất nhiều tiền của để lăng xê trong các kì hội chợ giải trí điện tử như TGS hay E3.

GoW lấy bối cảnh rất xa trong tương lai khi con người đã chinh phục được vũ trụ và bắt đầu di dân sang các hành tinh khác trong không gian. Sera là hành tinh được con người chọn làm nơi định cư lâu dài bởi không chỉ có điều kiện tự nhiên và khí hậu rất giống trái đất mà còn là nơi ẩn chứa nguồn năng lượng tiềm tàng với trữ lượng rất lớn gọi là Imulsion. Nhờ nguồn năng lượng này mà loài người nhanh chóng xây dựng được một nền văn minh cực thịnh trên Sera, nhưng đồng thời cũng gây ra cho họ một mối hiểm hoạ khủng khiếp. Các hoạt động khai thác, xung đột tranh giành Imulsion trên bề mặt dường như đã đánh thức lũ quái vật sống dưới lòng đất khiến chúng bất ngờ tràn lên xâm chiếm thế giới loài người. Trước khi nhận thức

được chuyện gì đang xảy ra thì một nửa nền văn minh trên Sera đã bị huỷ diệt hoàn toàn dưới tay lũ quái vật hung hãn.

Một tổ chức liên minh mang tên Coalition of Organized Governments hay còn gọi là Gears of War theo như tên trò chơi nhanh chóng được thành lập để đối phó lại. Tổ chức tập hợp những đội quân giỏi, được đào tạo bài bản và trang bị cho họ những thứ vũ khí tối tân, hiện đại nhất. Một trong số những chỉ huy của tổ chức đó là Marcus

Tên game: Gears of war
Thể loại: Hành động
Phát triển: Epic Games
Phát hành: Microsoft Game Studios
Hệ máy: XBox 360
Số người chơi: 1-2
Ngày phát hành: 04/10/2006
ESRB: Mature

Fenix, một chiến binh dày dạn kinh nghiệm và bạn sẽ cùng anh ta hướng dẫn đồng đội tiêu diệt lũ quái vật trước khi chúng biến toàn bộ Sera thành bình địa.

Cùng lúc được đỡ đầu bởi hai "ông bố" nổi tiếng là Microsoft và Epic Games nên phải công nhận GoW đã nhanh chóng thu hút được sự chú ý của đông đảo giới mộ điệu bằng những đoạn trailer hoành tráng, quy mô nhất mà theo lời hứa hẹn đó đều là những cảnh thực trong game (in-game) chứ không phải dựng sẵn như cách làm thông thường. Và thông qua những gì đã thể hiện trên trailer và bản demo được cung cấp hạn chế cho một số tạp chí game uy tín trên thế giới, Epic Games đã khẳng định lại rằng đó không phải là một lời hứa suông. Toàn bộ game từ những chiến trường rộng lớn, khốc liệt cho đến khung cảnh tối tăm, ọp ẹp của những toà nhà đổ nát đều là một màn trình diễn của những hiệu ứng đồ hoạ đặc sắc; thậm chí những hiệu ứng đồ hoạ đó cũng có thể tương tác hoặc kết hợp với nhau thành những hiệu ứng khác thực hơn chẳng hạn luồng không khí nóng bốc lên làm méo mó hình ảnh phía sau, thổi những đám tro từ đống lửa bay là là trên mặt đất rồi cuộn xoáy vào nhau mỗi khi người chơi bước qua.

Để đạt đến trình độ thiết kế tinh xảo như vậy, trò chơi đã được áp dụng cơ chế xử lý đồ hoạ tiên tiến nhất hiện nay của Epic Games là Unreal Engine 3, vốn được ưu tiên phát triển riêng cho xêri Unreal

Tournament lẫy lừng của hãng và nay được bàn giao cho GoW. Sức mạnh xử lý từ phần cứng của XBOX 360 kết hợp với bộ engine Unreal Tournament đã tạo thành một cặp bài trùng hoàn hảo cho nhà sản xuất phát huy hết sức sáng tạo khi bắt tay vào thiết kế màn chơi.

Tuy GoW thuộc thể loại hành động bắn súng và được phát triển dựa trên cùng một engine như UT nhưng cả hai đều có lối chơi phát triển theo những hướng khác nhau để tạo phong cách riêng. Có thể kể sơ qua vài điểm khác biệt như UT thiên nhiều về cách thức chơi mạng trong khi GoW tập trung vào các màn chơi đơn để phù hợp hơn với cốt truyện biến hoá và có chiều sâu của game. Các hình thức chơi mạng khác đều hạ xuống hàng thứ cấp và tập trung chủ yếu vào lối chơi Co-op, nghĩa là bạn sẽ cùng tối đa 3 người khác tham gia chiến đấu cùng nhau cho đến hết chiến dịch. Lối chơi Co-op phải nói là lối chơi hấp dẫn nhất và hiệu quả nhất không chỉ trong GoW mà cả trong các trò chơi hành động khác và nếu áp dụng vào GoW thì đó quả là một quyết định sáng suốt của nhà sản xuất. Khi có người khác tham gia, màn hình sẽ được chia làm hai phần trên dưới cho tiện việc quan sát cũng như người đi sau có thể bảo đảm an toàn cho người đi trước thực hiện nhiệm vụ. Hiện tại nhà sản xuất còn đang xem xét đến khả năng có nên đưa tất cả các dạng chơi mạng vào hay không nhưng trước mắt thì Death Match sẽ là dạng được đưa vào đầu tiên song song với Co-op. Dù sao thì càng nhiều cách chơi sẽ làm cho GoW thêm phần phong phú, hấp dẫn.

Đối với GoW người chơi không chỉ chiến đấu bằng vũ khí mà còn phải chiến đấu bằng cả cái đầu của mình nữa vì không phải muốn chạy đâu thì chạy, nhảy đâu thì nhảy như Unreal Tournament. Quân địch rất đông trong khi bạn lại giữ vai trò chỉ huy của một nhóm quân nên phải vạch sẵn mọi đường đi nước sao cho từng thành viên trong đội phát huy được tối đa thế mạnh của mình. Sự phối hợp giữa các thành viên trong GoW là yếu tố sinh tử vì mỗi thành viên đều giữ một vai trò nhất định quyết định sự sống còn cho cả nhóm. Lấy ví dụ điển hình như trong game bạn sẽ không bao giờ tìm thấy bất kì một hộp cấp cứu nào mà thay vào đó, toàn bộ công tác này được giao phó cho một quân y - nếu anh ta bị thương hay thiệt mạng thì xem như sinh mệnh toàn đội cũng ngàn cân treo sợi tóc. May mắn là từng thành viên có AI được lập trình rất thông minh trong hành xử. Có điều, AI của đội bạn thông minh như thế nào thì đối phương cũng thông minh như thế ấy nên chắc chắn sẽ không dễ xơi! Những trận chiến trong GoW đều là những cuộc đấu không cân sức giữa phe Locust Horde áp đảo cả về số lượng và trang bị vũ khí nên chiến thuật đặc trưng là "bắn và chạy" (shoot and run) nếu bạn không muốn nhanh chóng trở thành miếng mồi ngon....

Phải nói thêm là tuy nhà sản xuất đặt người chơi vào hoàn cảnh chiến đấu rất khắt khe như vậy nhưng đối với fan cuồng nhiệt của thể loại hành động bắn súng thì đó mới là "thiên đường" bởi được trải nghiệm cảm giác chìm đắm trong một không gian khốc liệt mà người chơi lúc nào cũng "căng như dây đàn" vì lũ quái vật có thể tấn công từ mọi phía. Thỉnh thoảng, người chơi có thể dừng lại lấy hơi khi giữa các màn chuyển cảnh lại có một đoạn phim theo phong cách xinê đem lại cảm giác thích thú của phim hành động.

Tin vui là GoW sẽ được phát hành ngay trong năm nay nên người chơi cũng không cần đợi lâu lắm. Dù sao 3 năm phát triển cũng đã là quá đủ cho cả game thủ lẫn nhà sản xuất. Vấn đề đặt ra là liệu bạn đã sắm được một chiếc XBOX 360 để chơi GoW chưa? Nếu thú vị, hãy nghĩ ngay đến việc để dành từ bây giờ vì một mùa game tưng bừng cho console thế hệ mới mà GoW chỉ là phát pháo chuẩn bị khai hoả cho cuối năm nay và đầu năm sau.

CÔNG VINH

Tên game: Knights of the Temple 2 | **Sản xuất:** Cauldron | **Ngày phát hành:** 15/08/2006
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Playlogic | **ESRB:** Đang đợi đánh giá

KNIGHTS OF THE TEMPLE II

Knights of the Temple 2 (KOTT 2) lấy bối cảnh 20 năm sau thời điểm kết thúc phiên bản KOTT đầu tiên là, lúc ấy nhân vật chính Paul de Raque đã trở thành một Grand Master, chức danh cao quý của một hiệp sĩ chân chính. Paul bắt đầu tìm hiểu những sự kiện lạ và phát hiện một lực lượng quỷ dữ đang âm thầm chuẩn bị mở The First Gate, cánh cửa cổ xưa nhất. Nhiệm vụ của bạn là phải tìm được 3 mảnh Artifacts và đóng cánh cổng tử thần.

KOTT 2 có khoảng 20 màn chơi tái hiện châu Âu thế kỷ XIII, đưa bạn đi qua các vùng đất đầy hiểm nguy như đảo hải tặc Ylgar, thành phố La Mã Sirmium, một pháo đài bị chìm sâu dưới nước, một chiếc tàu đầy những "xác chết hồi sinh" (undead). Vì thế, để giành được chiến thắng, ngoài máu và nước mắt, cái giá phải trả còn bao gồm cả linh hồn của chính nhân vật nữa.

Cốt lõi của lối chơi KOTT 2 là dạng "Hack & Slash" (chặt và chém), nhưng nhà phát triển đã thêm vào một số đặc điểm mới giống dòng game nhập vai như nhiều nhân vật NPC, hệ thống lời thoại, hệ thống mua bán, khả năng di chuyển tự do giữa các màn và nhiệm vụ đa dạng. Nhà sản xuất Cauldron cho biết những câu đố trong game sẽ không quá khó, vì chỉ là đố vui và họ không thích dạng đánh đố hóc búa.

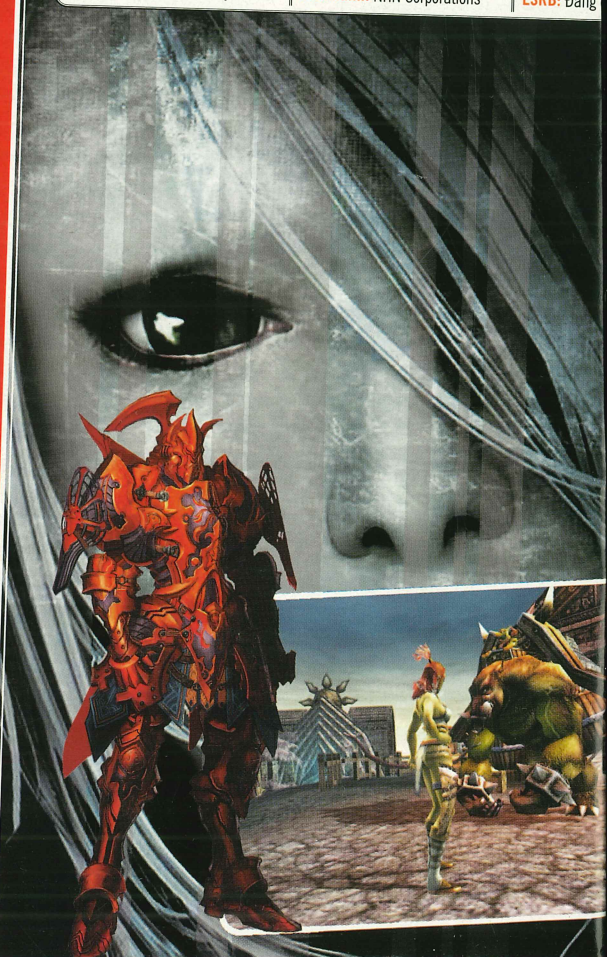
StarBreeze, nơi khai sinh tựa game The Chronicles of Riddick, đã tạo nên tên tuổi cho phiên bản KOTT đầu tiên. Còn bây giờ, liệu Cauldron sẽ tổ chức thành công sinh nhật 10 năm với KOTT 2?

Tên game: Dark Messiah of Might and Magic | **Sản xuất:** Arkane Studios | **Ngày phát hành:** Tháng 10/2006
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Ubisoft | **ESRB:** Đang đợi đánh giá

Dark Messiah of Might and Magic

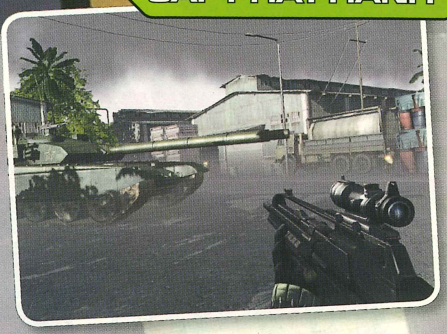
Dark Messiah of Might and Magic là sự kết hợp giữa truyền thuyết về thiên hà Might and Magic và công nghệ được sử dụng trong game Half-Life 2. Trong game, bạn sẽ vào vai Sareth, một chiến binh thông minh và dũng mãnh sẵn sàng dấn thân vào những trận chiến khắc nghiệt với 4 nhóm vũ khí: đấu tay đôi (melee) khi cận chiến, cung tên, dao găm và bùa chú. Bạn có thể sử dụng tất cả vũ khí này trong quá trình chơi, và cách điều khiển nhân vật cũng tương tự như khi chơi game bắn súng với góc nhìn người thứ nhất: các phím W, A, S và D để di chuyển; chuột trái dùng để tấn công (với một loại vũ khí hay câu thần chú nào đó) và chuột phải để phòng thủ hoặc nhắm bắn một đối thủ bằng cung tên.

Tên game: Archlord | **Sản xuất:** Codemasters | **Ngày phát h**
Thể loại: Nhập vai trực tuyến | **Phát hành:** NHN Corporations | **ESRB:** Đang



Tên game: Battlefield 2142 | **Sản xuất:** DICE Stockholm | **Ngày phát hành:** Q4/2006
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** EA Games | **ESRB:** Đang đợi đánh giá

BATTLEFIELD 2142



Dù đã có hơn 2 triệu bản game Battlefield 2 được bán ra trên khắp thế giới, nhưng xem ra con số này vẫn chưa làm thỏa mãn tham vọng của hãng phát hành EA Games và nhà phát triển Digital Illusions CE (DICE). Và đó chính là nguyên nhân thôi thúc 2 ông lớn trong ngành công nghiệp giải trí game khẩn trương triển khai "dự án" Battlefield 2142.

Battlefield 2142 đưa người chơi đến một kỷ nguyên trong tương lai, thời điểm mà các quốc gia liên bang sụp đổ, các liên minh quân sự chia thành 2 cực mới: European Union và Pan-Asian Coalition. Bạn sẽ tham gia chiến trường trực tuyến Battlefield 2142 cùng 63 người chơi khác trong một thế giới khoa học giả tưởng với các loại tàu chiến và hàng không mẫu hạm "siêu hiện đại". Battlefield 2 có 10 bản đồ với các cuộc chiến diễn ra trên khắp châu Âu và châu Phi, cùng chế độ chơi Titan lần đầu tiên "xuất trận".

Điểm nổi bật nhất trong Battlefield 2142 là tính năng "chiến trường điện tử", cho phép liên kết và chia sẻ thông tin giữa các người chơi với nhau. Chẳng hạn, khi bạn nhắm bắn một mục tiêu, tính năng này không chỉ thông báo vị trí mục tiêu đó cho đồng đội của bạn mà còn hiển thị các thông tin khác, như chỉ số sức khỏe. Cải tiến này sẽ giúp tính chiến thuật của game cao hơn, vì chỉ cần 1 thành viên phát hiện được mục tiêu thì cả nhóm cũng sẽ biết, do vậy, kế hoạch mai phục sẽ được triển khai hợp lý và hiệu quả hơn. Lại sắp có thêm một "chiến trường rực lửa" dành cho hệ máy PC.

: 03/10/2006
đánh giá

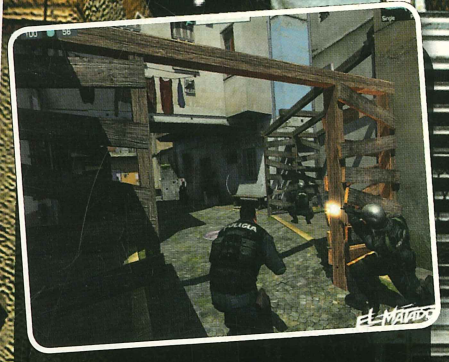
ARCHLORD

ArchLord đưa người chơi đến với vùng đất huyền bí Chantra, một thế giới có sự chung sống của con người, người lùn và quái vật. Bạn sẽ tham gia vào 1 trong 8 liên quân, gia nhập nhóm cùng các "nhà phiêu lưu" gan dạ khác, chiến đấu chống lại vô số quái vật của nhiều chủng loài khác nhau. Hơn thế nữa, nhân vật của bạn có thể sử dụng một "chất lỏng ma thuật" để tạm thời hóa thành một loại quái vật nào đó, ví dụ quái vật 6 đầu dạng nửa người nửa rắn có thể cùng lúc tấn công 6 mục tiêu, nhưng quan trọng hơn cả là giải pháp này sẽ giúp bạn dễ dàng "lọt" vào khu vực kiểm soát của bọn quái vật. Và dĩ nhiên, những cuộc đối đầu trực tiếp giữa những người chơi có level cao sẽ là một phần không thể thiếu trong ArchLord.

Hãy khám phá vùng đất Chantra *tại www.archlordgame.com.*

Tên game: El Matador | **Sản xuất:** Plastic Reality | **Ngày phát hành:** 19/09/2006
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Red Mile Entertainment | **ESRB:** Đang đợi đánh giá

EL MATADOR



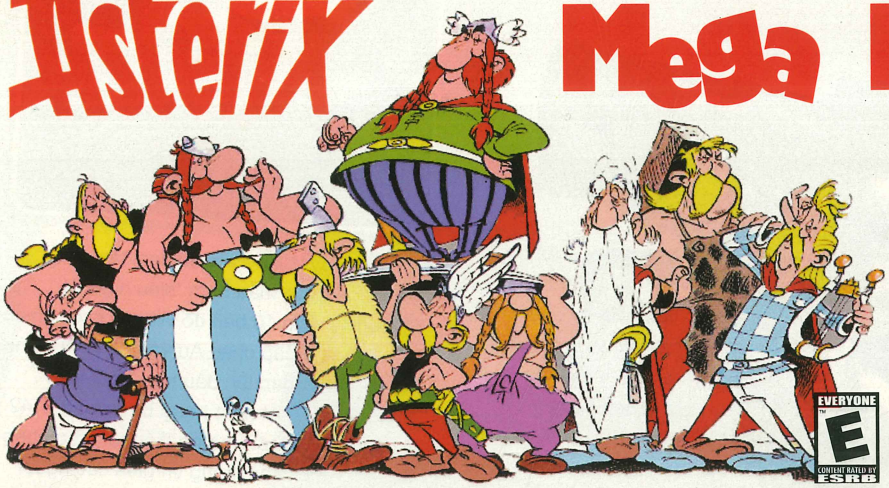
Mọi nghi vấn về vụ trụ sở của tổ chức chống ma tuý (DEA) ở Nam Mỹ bất ngờ bị tấn công khiến toàn bộ nhân viên thiệt mạng đều đổ dồn về La Valedora, một tên trùm buôn lậu ma túy có quyền lực "tối thượng" ở khu vực này. Đặc vụ Victor Corbet cùng các thành viên của đội đặc nhiệm chống ma túy Bogota được lệnh tiêu diệt La Valedora cùng tổ chức tội phạm của hắn.

Người chơi sẽ được trang bị khoảng 25 loại vũ khí tối tân, trong đó có một loại súng hoàn toàn mới: Galting. El Matador còn cung cấp chế độ chơi chậm (slow-motion) tương tự như hiệu ứng "bullet-time" trong game Max Payne. Các cảnh đấu trùm ở cuối mỗi màn sẽ là tâm điểm thu hút các tay súng gắn bó với cuộc chơi.

Là một game bắn súng góc nhìn người thứ 3 có bổ sung các yếu tố của thể loại hành động bí mật, El Matador hiện đang được đánh giá là "ngang tài ngang sức" với FarCry nhờ vào lối chơi hấp dẫn và hiệu ứng đồ họa đẹp.

Tên game: Asterix Mega Madness
Thể loại: Hành động
Phát triển: Unique Development Studios
Phát hành: Infogrames
Ngày phát hành: 30/05/2001
ESRB: Everyone
Cấu hình: Pentium 200 MHz+; RAM 32MB; VGA 8MB; HDD 350MB; Windows 95/98/Me/XP

Asterix Mega Madness



Cuộc thi tài kỳ lạ

Trò chơi tập hợp những cuộc thi tài kỳ lạ mà bạn chỉ có thể chứng kiến trong thế giới ảo 3D kỳ diệu.

Đối với những người đã từng xem qua bộ truyện tranh Pháp nổi tiếng Asterix thì hai nhân vật Asterix và Obelix không còn xa lạ. Bộ truyện kể về cuộc chiến đấu của dân làng Gaul, những con người kiên cường bất khuất không sợ bất cứ thứ gì (ngoại trừ... trời sập!), chống lại quân đội La Mã hùng hậu dưới thời cai trị của Ceasar Đại Đế. Thực chất, dân làng Gaul cũng chỉ như bao con người bình thường khác, nhưng một khi được uống liều thuốc tăng lực của vị thầy thuốc Panoramix thì họ dư sức đối đầu với đại quân của Ceasar (nếu từng chơi qua hai trò Asterix & Obelix: XXL và Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum thì bạn sẽ biết rõ sức mạnh khủng khiếp của họ khi uống được thứ thuốc tăng lực thần kỳ này).

Để chuẩn bị cho bữa tiệc kỷ niệm lần thứ 10 họ chống lại quân xâm lược La Mã, trưởng làng Vitalstatistix quyết định tổ chức một cuộc thi, để chọn ra người được vinh hạnh ngồi cạnh mình trong thời gian dự tiệc, bạn sẽ được chọn một nhân vật và cùng họ tham gia vào cuộc thi kỳ lạ và vui nhộn này.

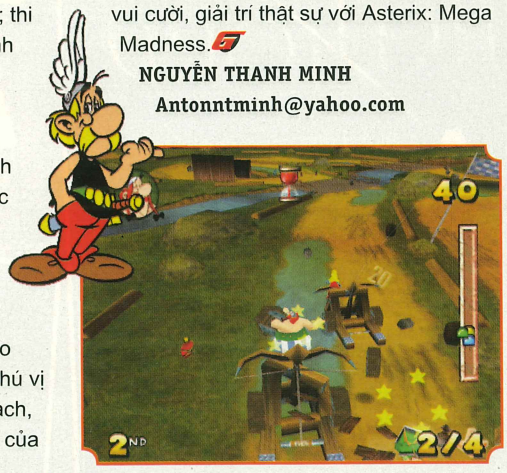
Khi bắt đầu, bạn sẽ được chọn một trong những nhân vật: Asterix, Obelix, chàng ca sĩ Cacofonix và cô nàng Geriatrix. Bạn phải nằm trong top 3 người về đầu thì mới có thể tham gia vào các cuộc thi tiếp theo. Ngoài ra, bạn cũng có thể chọn tham gia nhiều thử thách khác mà mình thích sau khi đã hoàn thành trò chơi.

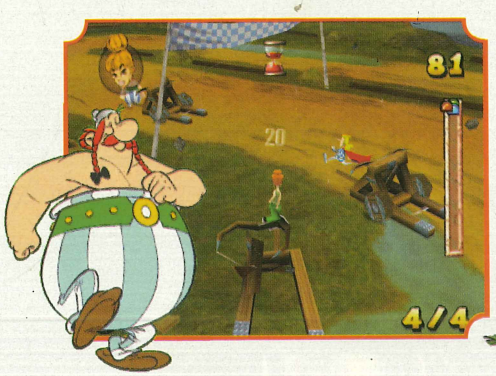
Asterix: Mega Madness bao gồm 4 cuộc thi lớn, trong mỗi cuộc thi lại bao gồm các thử thách khác như thi chạy, thi bắn súng, thi đua thuyền... Tuy nhiên như đã nói, đây là những cuộc thi rất kỳ lạ, với những nội dung kỳ quái và bám sát nội dung bộ truyện tranh Asterix như: thi thu thập mũ sắt của lính La Mã bằng cách tìm và đập chúng; thi ăn nhanh; thi phá một doanh trại của lính La Mã. Đặc biệt, người viết thích nhất là cuộc thi cưỡi lính La Mã: bạn sẽ được cưỡi một tên lính, khi chạy đến chỗ vật cản, bạn dùng cành cây đập vào tên lính để hắn nhảy qua vật cản, rất là hài hước và vô cùng thú vị.

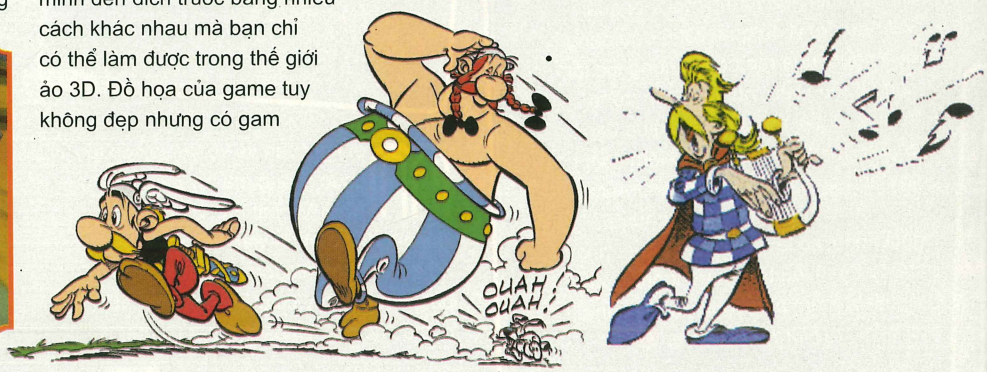
Để tăng thêm tính hấp dẫn cho trò chơi, trong tất cả các cuộc thi đều có các bình thuốc tăng tốc độ và sức mạnh, giúp người chơi có thể đảo ngược vị trí chỉ trong tích tắc. Một điều thú vị kỳ quái nữa là trong hầu hết các thử thách, trò chơi cho phép bạn ngăn cản đối thủ của mình đến đích trước bằng nhiều cách khác nhau mà bạn chỉ có thể làm được trong thế giới ảo 3D. Đồ họa của game tuy không đẹp nhưng có gam màu tươi vui, bắt mắt, phù hợp với nội dung và đòi hỏi cấu hình máy cũng rất nhẹ. Âm thanh chỉ có phần tiếng động của các nhân vật chứ hầu như không có một bản nhạc nền nào cả.

Nhưng có lẽ vì được thiết kế dành cho các em nhỏ nên Asterix: Mega Madness khá dễ và ngắn, chỉ cần chơi "liền tù tì" khoảng hai giờ là bạn đã có thể hoàn tất game. Trò chơi còn hỗ trợ hai người cùng tham gia nhưng bắt buộc phải có gamepad. Bên cạnh đó, còn có chế độ "Team play" là phối hợp hai người chơi, nhưng tiếc là chỉ có bốn thách thức có thể chơi ở chế độ này (được unlock qua mục chơi Mega Madness). Với nội dung hết sức vui nhộn và nhẹ nhàng, bạn sẽ có được những giờ phút vui cười, giải trí thật sự với Asterix: Mega Madness.

NGUYỄN THANH MINH
Antonntminh@yahoo.com







Tên game: Grandia II
Thể loại: Nhập Vai

Phát triển: Game Arts
Phát hành: Ubisoft

Ngày phát hành: 10/03/2002
ESRB: Teen

Cấu hình: PII 350MHz+; RAM 64MB; VGA 16MB; Windows 95/98/Me/XP.

Chuyến Đi Kỳ Thú

Dù đã thử sức với nhiều tựa game RPG mới hấp dẫn hơn nhưng bản thân tôi không tài nào quên được những ấn tượng và cảm xúc sâu lắng có được khi chơi Grandia II cách đây 4 năm.

Hàng nghìn năm đã trôi qua kể từ trận chiến cuối cùng giữa hai vị thần Granas và Valmar, với phần thắng thuộc về thần Granas và dấu tích duy nhất còn sót lại chính là vết cắt GranaCliffs phân chia lục địa Silesia. Tuy nhiên, thần Valmar đã không hoàn toàn bị tiêu diệt, thay vào đó, mỗi phần cơ thể của Valmar đều bị phong ấn trong bùa phép của thần Granas. Câu chuyện về Grandia II bắt đầu khi Ryudo, chàng thợ săn quái vật, thường chẳng quan tâm đến thứ gì khác ngoài vàng, được thuê làm vệ sỹ cho Elena, một nữ tu hát thánh ca của nhà thờ Granas đến buổi lễ tái phong ấn đôi cánh của Valmar. Tại đây, điều tồi tệ nhất đã xảy ra, ma quỷ được giải thoát và Elena bị đôi cánh của Valmar "nhập" vào, và đôi khi chiếm hữu cô hoàn toàn. Ryudo "tối mắt" vì bức tượng vàng thù lao và quyết định đưa Elena đến nhà thờ lớn The Cathedral of Granas để trục trừ ác quỷ.

Trong chuyến hành trình giữa hai mẫu nhân vật với cá tính trái ngược nhau, bạn sẽ bị cuốn hút vào những trận chiến nảy lửa chống lại bọn quái vật, với những thế lực bí ẩn. Bạn sẽ không đơn độc vì có thêm 2 đồng đội là Roan, cậu bé trong gánh xiếc rong, và Mareg, người truy tìm kẻ đã tàn phá ngôi làng của mình.

HỆ THỐNG CHIẾN ĐẤU "LẠ"

Mang vóc dáng của game chiến đấu thời gian thực nhưng Grandia II được pha thêm chút ít yếu tố đánh theo lượt nên mang đến nhiều điều bất ngờ ngay trong lần đầu ra mắt. Trong game, bên dưới góc phải màn hình là 1 thanh chạy hiển thị thời gian hành động và chuẩn bị của bạn và đối phương. Trước khi thanh chạy của mình chạm mốc đầu tiên, bạn sẽ không thể làm gì khác ngoài việc phòng thủ (nếu đã ra lệnh thủ từ lượt trước). Tuy nhiên, khi thanh chạy chạm vào mốc ra lệnh, thì tất cả sẽ bắt đầu: bạn có thể tùy chọn các lệnh phòng thủ (defend), tấn công liên hoàn (combo attack) hay ra đòn quyết định (critical attack), di chuyển đặc biệt (special moves), hay thậm chí can thiệp đến AI chung của các đồng đội nếu cảm thấy quá mệt mỏi do phải điều khiển thường xuyên cùng lúc 4 nhân vật.

Không chỉ vậy, do ảnh hưởng của yếu tố thời gian giữa thanh lệnh và thực thi lệnh nên sẽ xảy ra nhiều trường hợp bạn phải hoạch định chiến lược. Bạn sẽ thấy ích lợi của lệnh critical attack khi hủy lượt tấn công của đối thủ, hoặc khi bạn giải nguy cho đồng đội trước đòn tấn công "sát sườn" của đối thủ. Việc chọn cách đánh combo attack trước số đông đối thủ (bạn sẽ có dịp chạm trán cùng lúc 8 đối thủ) và quá mạnh (tấn công bạn đến tối mắt tối mũi) sẽ dẫn đến con đường ... tự sát. Trong suốt trận chiến, game cho phép bạn lựa chọn những chiến lược thích hợp, bạn sẽ làm gì: dùng chiêu combo nào để tiêu hao HP của đối thủ với thời gian trì hoãn ít nhất hay counter, hoặc hủy bỏ một đợt tấn công của con trùm Valmar'sEye và chờ đến cơ hội sau để tấn công nó bằng một tuyệt chiêu khác. Hãy cẩn thận, chỉ cần một quyết định sai lầm, bạn sẽ ngay lập tức " gameover". Do có lượng MP và SP ban đầu khá khiên tốn nên

bạn phải sử dụng chúng thật hợp lý cho các tình huống khẩn cấp, tất cả chiến lược mà bạn học được trong những trận chiến ban đầu sẽ là cứu cánh trong các trận đấu trùm.

Như một đặc trưng riêng cho dòng game RPG của Game Arts, các trận chiến của bạn không hề ngẫu nghiên. Trên đường đi, nếu khéo léo 1 chút, bạn có thể hoàn toàn tránh khỏi các trận đánh bằng cách không để nhân vật của mình chạm vào lũ quái vật. Nhưng bọn quái vật không phải là những con rối chạy "lăng xăng" để bạn chọn lựa, chúng sẽ gây không ít phiền toái trong việc quyết định chiến lược của trận đánh: nếu bạn mặt đối mặt với chúng, một trận chiến với cơ hội thắng sẽ được chia đều cho 2 bên; hoặc nếu bạn chạm chúng từ phía sau, bạn sẽ có cơ hội ra đòn trước; ngược lại, bạn sẽ bị đánh "tơi bời".

Tham gia càng nhiều trận đánh, bạn sẽ thu được nhiều điểm kinh nghiệm để lên cấp, tăng điểm kỹ năng. Ngoài ra, với vàng, tiền và các chiến lợi phẩm sau mỗi trận đấu, bạn có thể mua áo giáp, vũ khí và items cũng như nâng cấp phép thuật và tuyệt chiêu của mình. Khi đó, nhân vật của bạn sẽ trở thành một pháp sư với pháp thuật cao cường hay một chiến sỹ với sức sát thương vật lý cao, tất cả tùy vào lựa chọn của bạn. Trong các trận đấu trùm, bạn sẽ nhận được các quả trứng mana (Manaeggs) và sách kỹ năng (Skillbooks). Manaeggs với các thuộc tính phép thuật khác nhau cho phép các nhân vật khả năng sử dụng phép thuật và đương nhiên, thay đổi phép thuật khi chuyển đổi sang một Manaegg khác. Trong khi đó, Skillbooks sẽ giúp các nhân vật học thêm các tuyệt chiêu mới và tăng điểm hệ số của nhân vật bằng cách sử dụng các MC và SC thích hợp. Các phép thuật căn bản sẽ được nâng cấp từ ★ lên đến ★★★★★ và Maximum, tất nhiên điều này sẽ tiêu tốn khá nhiều công sức của bạn để lựa chọn xem phép thuật nào thật sự cần thiết để nâng cấp.

Tuy nhiên, điều này cũng hạn chế yếu tố "luyện từng nhân vật" mà nhiều người yêu thích do bạn chỉ phải chiến thắng trong trận đấu để sau đó chia sẻ các kỹ năng cho các nhân vật.

Mặc dù xây dựng cốt truyện và hệ thống chiến đấu khá "ngon" nhưng xem ra Game Arts đã không để tâm nhiều đến việc thiết kế các khu vực trong hành trình di chuyển của các nhân vật trong game. Grandia II hơi đơn giản với một hành trình "trực tuyến", vài ngã rẽ phụ dẫn bạn đến chỗ có items hoặc thẳng đến địa điểm sau. Xuyên suốt game, bạn sẽ phải tham chiến vào hàng nghìn trận chiến lớn nhỏ, có cơ hộ tiếp xúc với khoảng 600 nhân vật phụ và hàng chục câu chuyện liên quan khác cho dù chỉ cần 30-40 giờ để hoàn tất một chuyến hành trình đáng nhớ.

ĐỒ HỌA - ÂM THANH

Grandia II xây dựng môi trường và phong cảnh trên nền 3D, với những ngôi làng trên nền đất nâu và những ngôi nhà gạch xám đầy u buồn, hoàn toàn trái ngược với sự nhộn nhịp của buổi họp chợ trong khu đô thị, nét rực rỡ của các ngọn tháp cùng sự đa dạng màu sắc trong trang phục của nhân vật phụ. Tất cả đều mang dáng vẻ nhỏ nhắn và rất dễ thương, qua đó giảm đi phần nào tính bạo lực của trò chơi. Tuy nhiên, không phải nhân vật nào cũng được quan tâm chu đáo, bọn quái vật thậm chí cả các con trùm trông quá "ẹ" đến nỗi khi lần đầu nhìn thấy 1 con trùm, người viết đã phải "cười nghiêng ngả" mới lùng nhùng không biết đâu là đầu, đâu là đuôi. Phải chăng đây là cách mà nhà sản xuất sử dụng để "gột rửa" đến mức tối đa các yếu tố gây sợ hãi cho các game thủ "nhí". Ngược lại, các hiệu ứng phép thuật được thể hiện khá đẹp mắt do có sự pha trộn giữa các đoạn phim có sẵn và engine sử dụng trong game. Các hiệu ứng ánh sáng đều đạt yêu cầu, tuy vậy khi triển khai vài phép thuật đặc biệt thì game bị đứng vài giây!

Có thể khẳng định, thành công của Grandia II có phần đóng góp rất lớn của âm thanh. Trong mỗi trận đánh hoặc, từng khu vực của game đều mang đặc trưng âm thanh riêng, đó có thể là hang động, thác nước, trên núi cao và ngoài hoang mạc, dưới hầm ngầm và trên những con đường náo nhiệt miền quê. Mọi âm thanh đều vui tươi và tràn đầy sức sống, thôi thúc bạn hành động. Bạn sẽ được nghe giọng nói của các nhân vật trong những trận đánh và những đoạn đối thoại đặc biệt với giọng trầm của Mareg, giọng ấm và đầy tự tin của Ryudo, hay cô nàng Millenia cao ngạo nhưng không bao giờ quên quan tâm đến người khác.

LỜI KẾT

Việc xây dựng các tuyến nhân vật trong Grandia II một lần nữa minh chứng cho thành công của Game Arts. Hoàn tất game, bạn sẽ nhận ra Ryudo dưới lớp vỏ "chỉ biết có tiền" lại là một người chịu nhiều đau khổ và trong tim anh, vẫn tràn ngập tình yêu thương. Millenia đôi khi thật "ngây thơ" nhưng cũng rất "già dặn" và quyết đoán trong nhiều tình huống khẩn cấp. Những chi tiết, những lời đối thoại tưởng chừng như vu vơ nhưng sẽ luôn khiến bạn phải suy nghĩ.

XUÂN QUỲNH
Yuri_funboy@yahoo.com

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Mấy anh ơi, chỉ giúp em cách qua cảnh "Notre dame square" trong Onimusha 3! *(deptrai_ngoan_hien@yahoo.com)*

Muốn qua cảnh "Notre dame square" bạn phải có kiếm Tenso level 2 để mở được cánh cửa trước mặt mình. Bạn hãy phá mấy thùng rác ở đó và nhặt quyển sách ở bên phải cánh cửa, rồi lưu (save) lại trước khi vào trong. Vào trong, bạn giết hết quái vật, nhặt hết thùng đồ và hút linh hồn ở điểm hút bên phải căn phòng, chú ý ở đây có một cái hộp ở bên phải nằm ngoài tầm, quay xuống dưới mấy hàng ghế nhặt lấy hộp có bộ áo vest ở đó. Chạy lên chỗ bệ thờ, gạt chiếc cần bên phải bàn, bạn sẽ thấy một hầm ngầm ở dưới. Bạn hãy đi xuống đó, dùng cung bắn rơi mấy hộp trên trần nhà. Tiếp tục đi sâu vào trong, bạn sẽ thấy một cái bàn trông như khung xương, nhặt lấy chiếc bùa ở đó rồi quay lại căn phòng lúc đầu. Ở đây có mấy bức tượng có ám khí xanh đen, hãy tới hút hết khí đó và phải hút lần lượt từ tượng có một khung nến sáng tới 2 khung rồi 3 và cuối cùng là 4. Nếu hút sai sẽ bị sét đánh đấy, sau đó chạy tới chỗ bức tượng sư tử lấy vũ khí mới là Kuga. Chạy lại nơi lấy lá bùa rồi vào cánh cửa và chú ý là ở đây có lưỡi dao, men theo hướng dao xoay để mò tới chỗ có công tắc. Khi dùng nó sẽ có quái vật xuất hiện, khử chúng và lấy đồ rồi đi vào cái ngách gần đó sang nơi khác. Tại căn phòng này có một dàn dao nữa nhưng không ngừng được, hãy men theo đây mà tìm cái hộp đỏ, lấy thang dây ở đây rồi trở ra chỗ lấy lá bùa và rẽ vào lối nhỏ cạnh đó, dùng thang để tụt xuống lấy đầu lâu vàng và trở lại chỗ lúc nãy lấy thang lắp đầu lâu vào cánh cửa đầu lâu mà còn thiếu một bên mắt. Vào trong đó đánh mấy con quái vật, chạy tới chỗ di chuyển mà tên trùm đã sử dụng.

Một lần nữa em lại gửi thư mong được giúp đỡ trò Hitman, em đến màn nhà tâm thần (gần cuối theo em biết), đã đi xuống cầu thang máy, bắn được hết mấy con Hitman giả nhưng em không biết làm gì nữa. Một lần em thấy cái cửa mở em xông vào nhưng bị khói độc nên chưa vào được bên trong. Mong anh chị chỉ giúp em. *(blackwar@mmorpg.com)*

Căn phòng nhỏ, nơi có nhiều 47 nhân bản sẽ xuất hiện, có 2 cánh cửa, nhưng chúng chỉ mở 1 trong 2 mà thôi. Bạn phải lôi thi thể của một tên về phía cửa mở, đưa lại gần 1 cái máy quét sẽ có tùy chọn "kiểm tra mắt", 47 sẽ đưa đầu tên đó vào kiểm tra. Bạn sẽ được đi tiếp.

Em đang chơi game "Chaos Legion", em muốn lấy được 9 thanatos chip nhưng không tài nào lấy được 2 mảnh ở cửa 7 và 8, vì không thể mở được 2 cái cửa ngăn. Mong quý báo trợ giúp.

Đây là cách bạn lấy 2 thanatos chip 7 và 8: Chip thứ 7 nằm ở màn thứ 10 với tên gọi là The Forbidden City of Yzarc "Aerial Cloister", bây giờ tại màn này trước khi qua cầu bạn hãy tì những mép gờ ở bên phải, hướng Bắc để nhảy lên phía trên rồi tiến vào khu vực vòng tròn. Sau khi diệt được tên Rudo Garias cuối cùng thì tự nhiên chip sẽ xuất hiện. Đối với chip thứ 8 nằm ở màn 8 tên là Kuzca - The Grand Cave, muốn lấy chip này bạn phải có Map Selector ở màn 9 và cũng phải hoàn thành được màn thứ 12 tên là Rotarl - The Sacred Capital. Nếu đã đáp ứng được 2 yêu cầu trên, bạn cần phải chơi lại màn 8, sau khi tiêu diệt hết Red Gates va Blue Gates thì Gold Gate sẽ mở ra. Bạn phải tiêu diệt được Balor Danu thì cổng đi tiếp về phía Nam sẽ mở. Bạn cần đến khu vực hành lang hẹp để tìm 1 cổng khác, hãy tiêu diệt quái vật ở đây thì cửa sẽ mở ra, bạn vào bên trong và đánh bại Gil Balor, khi đó bạn sẽ có chip thứ 8.

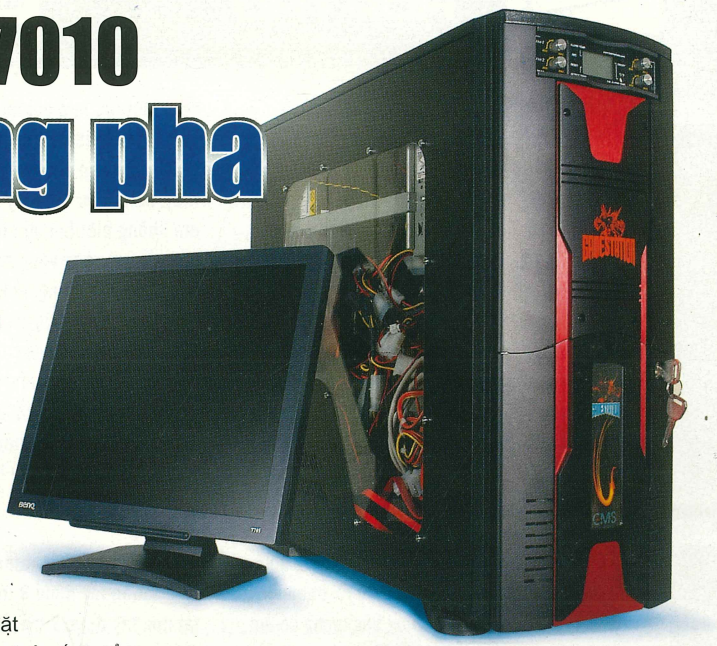
Xin cho em biết trò chơi mới ra mắt của VTC là game: Giai Điệu Cuộc Sống, vậy trang web của trò đó là gì? *(missubishi_tu@yahoo.com.vn)*

Trò chơi trực tuyến Giai điệu Cuộc Sống (Audition Online) do công ty VTC cung cấp có trang web chính thức là *http://au.vtc.vn*. Kể từ ngày 02/07/06 trò chơi chuyển sang giai đoạn Open Beta với nhiều tính năng mới được thêm vào.

Các chú ơi, cháu có mua đĩa game Cao Bồi Không Gian, sau khi cài xong chạy lên thì chỉ thấy màn hình thông báo tin tức và bên dưới là phần update từ 0.3.3.14 lên 0.3.3.15 nhưng không thấy cập nhật xong. Các chú giúp cháu với. *(nguyenhuyenduc@hotmail.com)*

Công việc cập nhật tính năng bảo mật, sửa lỗi... là chuyện bình thường đối với các game online, bạn có thể vào trang web chính thức của game CBKG, mục download tại *http://caoboi.vtc.vn/noidung_chitiet.asp?id=1669&catid=73&subcatid=74* để tải các bản cập nhật, cài đặt game mới nhất. Tuy nhiên, trong quá trình chơi game bạn sẽ phải thường xuyên cập nhật, đây là vấn đề không thể tránh khỏi. Nếu công việc cập nhật bị gián đoạn có thể do server game tạm thời quá tải, bạn nên cập nhật game vào 1 thời điểm khác, nếu bạn vẫn không cập nhật được có lẽ do đường truyền Internet của bạn quá yếu và như thế cho dù có cập nhật xong, bạn cũng khó lòng chơi được game CBKG online.

CMS GAMESTATION 7010
Vững bước xông pha



Giữ vững vai trò tiên phong về dòng máy tính chuyên game (gamestation) gây dựng từ đầu năm 2005, CMS nhanh chóng trang bị ngay sức mạnh bộ xử lý hai nhân Intel Pentium D 950 cho phiên bản Gamestation 7010. Bộ xử lý Intel 950 được sản xuất trên công nghệ 65nm, chạy với tốc độ 3,4GHz, trang bị mỗi nhân một bộ đệm L2 2MB, hỗ trợ 64bit, công nghệ bảo mật Execute Disable Bit.

Hệ thống được xây dựng trên bo mạch chủ chipset Intel 975X với FSB 1066MHz và hỗ trợ những công nghệ mạnh mẽ như đồ họa kép, RAID, RAM DDR2 667MHz; trang bị nguồn Acbel 500W thực. Với hai khe PCI Express (1xPCIe 16x, 2xPCIe 8x) sẵn có, CMS không ngần ngại thiết lập trong Gamestation 7010 công nghệ CrossFire với cặp card Asus EAX 1600PRO/TD/512M/A (VPU ATI X1600, 512MB DDR2). Bộ nhớ RAM được trang bị 2GB nhưng cho mở rộng đến 8GB DDR2 667MHz). Giao tiếp đĩa cứng chuẩn SATA hỗ trợ RAID 0/1 đã được khai thác triệt để với 4 đĩa cứng Maxtor SATA 80GB. Chip âm thanh tích hợp hỗ trợ chuẩn âm thanh High Definition, xuất dạng 7.1 Dolby, DTS. Kết nối mạng gigabit tích hợp sẵn trên bo mạch chủ đã mở sẵn cửa ngõ để bạn kết nối vào thế giới game mạng.

Thùng máy không thay đổi so với phiên bản 7000: nổi bật logo CMS, tên hiệu Gamestation màu đỏ huyết dụ trên nền đen rắn rỏi. Cửa trên có khóa để ngăn chặn mọi hành vi tắt máy, khởi động lại hoặc lấy đĩa "ngang xương". Bộ điều khiển quạt tản nhiệt của Thermaltake (4 quạt) đặt khay trên cùng và được "xẻ nắp" để lộ ra LCD trạng thái và các nút điều khiển. Nắp hông trái gắn mica cho nhìn "thấu tim gan".

Tương tự bản Gamestation 7000 đầu tiên (ID: A0502_40, G0504_39), hệ thống 7010 tiếp tục lập một kỷ lục mới về điểm PC WorldBench 5: 111 điểm; cao hơn 10% so với số điểm 101 mà Gamestation 7000 đạt trước đây. Đặc biệt là thời gian xử lý của tác vụ ghi đĩa đã rút ngắn đáng kể: hoàn tất chỉ trong 190 giây trong khi trước đây mất khoảng 406 giây. Các tác vụ liên quan đến nội dung đa phương tiện (như Microsoft Windows Media Encoder 9.0, Roxio VideoWave Movie Creator 1.5); và đa nhiệm (Mozilla chạy cùng Windows Media Encoder, WinZip 8.1) cũng cải thiện hiệu năng xử lý rõ rệt.

Tốc độ Gamestation 7010 thể hiện trên một số trò chơi thử nghiệm đủ làm mát lòng mọi game thủ (xem bảng kết quả). Với "quái vật" Doom 3 đáng sợ, Gamestation 7010 "lướt" vù vù với mức xử lý 40 khung hình/giây tại độ phân giải 1280x1024, chế độ High. Với hai game Far Cry và Halo không kém phần "chiến đấu", hệ thống vẫn đảm bảo tốc độ 50 khung hình/giây trên độ phân giải 1280x1024. Test Lab nhận thấy tốc độ tăng gần 3 lần so với kết quả Far Cry trước đây trên Gamestation 7000. Kết quả 3DMark cũng rất ấn tượng: 5.063 điểm 3DMark05 và 3.249 điểm 3DMark06 (độ phân giải 1024x768).

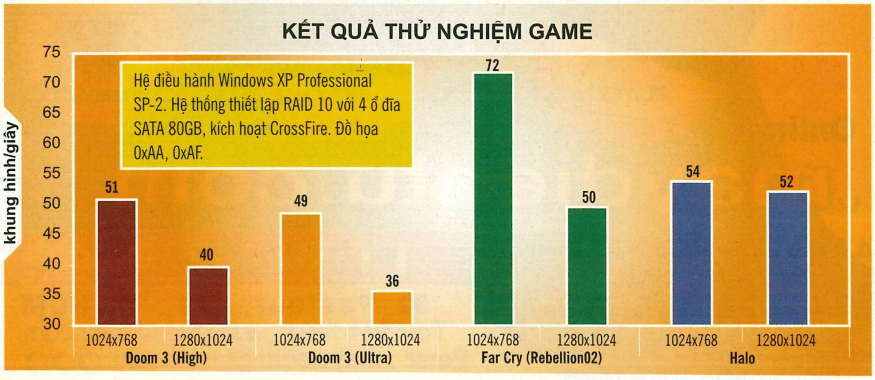
Cấu hình

Bộ vi xử lý	Intel Pentium D 950
Bo mạch chủ	Intel D975XBX
Bộ nhớ	Kingston 512MB DDR2 533MHz (x4)
Ổ cứng	Maxtor SATA 80GB (x4, RAID 10)
Ổ đĩa quang	BenQ Combo DW1650 52x32x52
Card đồ họa	Asus EAX 1600PRO/TD/512M/A (x2)
Giá	1.899 USD, không gồm LCD. Bảo hành 3 năm.

Phần phụ kiện cũng được đầu tư "hơn người": bàn phím multimedia có 47 phím nóng (hotkey) và 12 phím lập trình, chuột không dây (nhưng chơi game chưa bằng chuột dây), ổ BenQ Combo DVDRW DW1650 và màn hình LCD BenQ 17" FP785+ (bán riêng 369 USD có VAT).

CMS thật sự đã khẳng định được tên tuổi dòng Gamestation với mẫu 7010 cập nhật ngay công nghệ bộ xử lý hai nhân. Mức giá có thể phải khiến nhiều bạn trẻ ngước nhìn nhưng quả thật là xứng đáng với một cấu hình được chăm chút, đầu tư. Không chỉ là "thảm thần" đưa game thủ lướt qua thế giới trò chơi máy tính 3D bao la, CMS Gamestation là có thể đảm đương vai trò là một máy chủ trong giải pháp i-cafe dành cho các điểm dịch vụ Internet, game.

TEST LAB



Liên hệ

CMS

- 67B Ngô Thì Nhậm, Q. Hai Bà Trưng, Hà Nội. ĐT: (4) 978 2084
- 25 Lý Văn Phức, P. Tân Định, Quận 1, TP.HCM. ĐT: (8) 820 7309

GameShow'06 tiếp tục là điểm nóng nhất

Triển lãm Công Nghệ Thông Tin-Điện Tử (Vietnam ComputerElectronics World Expo 2006 - VCW 2006) diễn ra vào trung tuần tháng 7, nơi tề tựu của các nhà sản xuất, nhà quản lý và người dùng CNTT, đã trở nên sôi nổi hẳn lên nhờ sự góp mặt của gian hàng GameShow của tạp chí Thế Giới Vi Tính – Thế Giới Game, cũng như các game online tại VN.

GameShow'06: thành công trên mong đợi

Gian hàng GameShow'06 của tạp chí Thế Giới Vi Tính – Thế Giới Game (TGG) vừa đoạt cúp ***"Gian hàng vui nhộn nhất"*** và đạt số khách bầu chọn lên đến 200.000 người (năm ngoái là 150.000). Đây là năm thứ hai liên tiếp GameShow của Thế Giới Game giành được cúp này. Khu triển lãm năm nay càng hoành tráng so với mọi năm, nhưng nổi bật hơn cả chính là gian hàng GameShow'06 của TGG, kết hợp với 2 đơn vị đồng tổ chức là nhà cung cấp game online Asiasoft và nhà cung cấp đường truyền băng thông rộng VDC, tạo điệu kiện thi đấu trực tuyến giữa 2 miền Nam - Bắc của giải GameCup'06. Đồng thời, sự hỗ trợ của nhà tài trợ chính là Intel và các nhà tài trợ khác như: CMS, LG, Asus, MSI... và hơn nữa là CLB game NetChùa đã góp phần vào thành công ngoài mong đợi của GameShow' 06.

Nhằm làm phong phú nội dung, phục vụ người chơi tốt hơn, cũng như tạo điều kiện cho cho các game thủ cọ xát trước thềm giải World Cyber Games (WCG) sắp diễn ra, tạp chí TGG đã kết hợp với công ty NetChùa tổ chức tiến hành thi đấu vòng chung kết giải GameCup'06 ngay trong thời gian diễn ra GameShow' 06. Game thi đấu được chọn là 2 game khá phổ biến của cộng đồng game VN hiện nay: StarCraft (SC) và Counter Strike (CS). Việc tổ chức giải GameCup trong lòng hội chợ triển lãm đã được sự hưởng ứng và hỗ trợ rất nhiệt tình của các game thủ, đặc biệt là các thành viên của 2 CLB bộ game thi đấu của giải là Procsvn (game CS, *www.procsvn.com*) và Việt StarCraft (game SC, *www.vietstarcraft.com*). Chính sự nhiệt tình của các bạn đã góp phần tạo nên bầu không khí hào hứng, sôi nổi tại triển lãm, nâng cao tính chuyên nghiệp của các game thủ VN. Sau 3 ngày tranh đua và cống hiến cho khách tham quan những trận đấu kịch tính với diễn tiến nhanh đến chóng mặt giữa các game thủ giỏi nhất VN, giải đã kết thúc tốt đẹp. Điều thú vị là giải đã thể hiện sở trường của từng khu vực - miền Nam bắn CS tốt hơn, ngược lại miền Bắc có các đội SC mạnh hơn. Hãy theo dõi những diễn tiến căng thẳng và kịch tính của giải trong bài "Cuộc trình diễn E-Sport tại GamesShow'06" trang 55.

Khách tham dự GameShow' 06 cũng rất phong phú và đa dạng về tuổi tác, từ các em nhỏ đi cùng cha mẹ với bản tính náo nhiệt đến các cô cậu học sinh - sinh viên tìm hiểu về game, tham gia các chương trình giao lưu và cả các ông bà dẫn cháu đến thử chơi game đăng ký tham gia thi đấu... Không chỉ chứng kiến các trận đấu game đỉnh cao tại GameShow' 06, người tham quan còn được hoà mình vào các hoạt động náo nhiệt khác. Ngay từ xa, khách đã bị cuốn hút đến GameShow bởi 2 màn hình plasma gắn trên cao liên tục đem đến những hình ảnh sống động, hoành tráng của các game *Halo 3, Heroes of Might and Magic V, Hellgate: London, Prey*... và không ít người phải đứng ngẩn ngơ chiêm ngưỡng. Khi vào khu vực GameShow, khách có cơ hội chơi thử các bản demo của các game PC nổi tiếng đã được cài sẵn trên 20 máy tính chuyên dụng cực mạnh cùng để chơi game. Đây là các game được tuyển chọn và được đánh giá là có đồ hoạ đẹp và phổ biến nhất hiện nay như: *BattleField 2, 2006 Fifa World Cup, Call of Duty 2, F.E.A.R*... Tất cả người chơi đều sẵn sàng và hào hứng thử so tài và thưởng thức những khung cảnh tuyệt đẹp trong game, kể cả game online *Hiệp Khách Giang Hồ (HKGH)* do AsisSoft cung cấp. Cũng có không ít các fan của *console* cũng đến góp vui cùng GameShow và nếm thử cảm giác từ hệ máy Xbox360 và đủ thể loại game, từ đua xe, đấu võ đến nhập vai được chiếu lên màn hình plasma 42" với chất lượng hình ảnh tuyệt đẹp.

Trong khi nhiều game thủ say sưa với các vai trong game thì một số khác lại háo hức tụ tập tại sân khấu để tham gia các chương trình giao lưu không kém hấp dẫn: đố vui có thưởng, thách đấu cùng game thủ, nhảy HipHop, biểu diễn trang phục các nhân vật trong game... Tất cả các hoạt động trên đều diễn ra cùng lúc đã làm cho GameShow năm nay luôn sôi động và chật kín người. Nhiều khách tham quan dù mới lần đầu tiếp cận game cũng đã hồ hởi ra về với những phần quà lưu niệm.

Với những gì đã diễn ra tại gian hàng

Sự bùng nổ của game online

Có thể nói ComputerElectronics world Expo'06 là một đợt triển lãm quy mô và có sự góp mặt của hầu hết game online đang phát hành tại Việt Nam. Ngay từ ngoài cổng, đập vào mắt khách tham quan là gian hàng của game Con Đường Tơ Lụa (SilkRoadOnline), một game trực tuyến nhận được sự chờ đón của khá nhiều fan game online, vừa được VCD-Net2E công bố chiến dịch thử nghiệm game khá hoành tráng và chuyên nghiệp tại 2 TP lớn là HN và HCM. Nếu khách tham quan đi một vòng hội chợ, thì không khó khăn gì để tìm ra các gian hàng của game online hiện đang ăn khách khác như: Audition và Cao Bồi Không Gian của công ty VTC, PTV và MU của công ty FPT, Võ Lâm Truyền Kỳ của công ty VinaGame, Khan Online của HaNoiTelecom. Nhưng trong các gian hàng game online tại hội chợ lần này, cùng với gian hàng của TGG kết hợp với HKGH được đầu tư rất chu đáo thì gian hàng của game Audition online và Cao Bồi Không Gian của công ty VTC kết hợp với Intel ở phía đối diện gian hàng TGG đã tạo cho khu vực này một sự sôi động chưa từng có với lượng khách tham quan luôn ở tình trạng quá tải.

GameShow năm nay thì danh hiệu *"Gian hàng vui nhộn nhất"* của BTC triển lãm VCW 2006 lần thứ hai liên tục trao cho tạp chí TGG và các nhà đồng tổ chức là một sự khẳng định về sự thành công của GameShow' 06.

Kết thúc tốt đẹp

GameShow đã hoàn thành tốt nhiệm vụ của mình là giúp mọi người có cơ hội tiếp cận và tìm hiểu các hình thức giải trí gia đình thông dụng ngày nay, giúp cộng đồng game thủ có điểm hẹn hàng năm và quan trọng hơn là mang lại cho mọi người những cái nhìn khách quan hơn, thiện cảm hơn về hình thức giải trí phổ biến và ngày càng phát triển mạnh trên toàn thế giới. Ngoài một số trở ngại và thiếu sót trong tổ chức do khách tham quan quá đông... GameShow 2006 vẫn mang lại sự hài lòng cho khách tham quan cũng như game thủ, tạo ra không khí hào hứng, tưng bừng và trở thành điểm hẹn không thể thiếu cho các mùa lễ hội CNTT-TT.

THANH BÌNH

Bắn Gunbound, ngao du Hàn Quốc

Nằm trong khuôn khổ Game&Game World Championship (GNGWC), giải GNGWC2006 Gunbound World Championship (GWC 2006) sẽ diễn ra tại Hàn Quốc từ ngày 21/09/2006 đến 23/09/2006. Nhân dịp này, công ty AsiaSoft tổ chức cuộc thi "Grand Prix 2006: Đường đua của nhà vô địch" để xác định 3 người đại diện giới Gunbound VN tham gia tranh tài cùng 10 đội tuyển khác. Đây quả là một cơ hội cho các bạn game thủ thể hiện bản lĩnh, chứng tỏ chúng ta cũng có những "tay chơi" trẻ nhưng xuất sắc với khả năng ứng dụng thuần thục, hiệu quả công nghệ thông tin trong cả học tập lẫn giải trí.

Cuộc thi Grand Prix 2006 được tổ chức "khá lạ" với 2 vòng đấu và chia theo 2 khu vực (miền Bắc và miền Nam). Các "Gunbound thủ" cần đăng ký VIP Member để có quyền tham dự Grand Prix 2006 và hưởng nhiều ưu đãi trong game như được mua sắm tại VIP Shop (chính thức mở cửa từ ngày 07/07/2006), được hướng dẫn cách chơi trong Granprix Zone...

Giai đoạn 1 được tổ chức theo hình thức thi đấu online, thời gian dự kiến là từ 24/07/2006 đến 21/08/2006 bằng thể thức duy nhất "Quick Play 3vs3" trong Granprix Zone. Cách thức thi đấu: sau khi vào khu vực Granprix Zone, game sẽ tạo phòng chờ, khi đủ 6 người chơi (được sắp xếp ngẫu nhiên) thì sẽ bắt đầu thi đấu. Ở giai đoạn này, cách tính điểm cho đội thắng/thua trong mỗi trận tương ứng là mỗi game thủ thành viên sẽ được cộng 3 điểm hoặc bị trừ 1 điểm. Người xếp hạng 1 trong bảng tổng sắp toàn quốc sẽ được đặc cách không cần thi đấu giai đoạn 2 mà vẫn có 1 suất dự GWC 2006 cùng với phần thưởng là 1 màn hình LCD 17". 300 game thủ xếp hạng tiếp theo sẽ có phần thưởng là 100 tượng Mobile J.Frog và 200 áo thun Grand Prix. Lưu ý: các game thủ không bị giới hạn số trận đấu được tham gia, và đến thời điểm kết thúc vòng đấu này nếu có từ 2 game thủ trở lên có cùng số điểm thì việc xác định vị trí sẽ căn cứ theo số thứ tự trong bảng tổng sắp (AsiaSoft cho biết số thứ tự này sẽ được sinh ngẫu nhiên).

Ngoài bảng tổng sắp toàn quốc, AsiaSoft cho biết còn có 2 bảng xếp hạng khu vực (dựa vào khu vực mà game thủ đăng ký thi đấu). Đây sẽ là căn cứ để chọn ra 128 game thủ xếp hạng cao nhất (theo thứ tự từ trên xuống dưới) của mỗi khu vực được quyền đi tiếp vào vòng trong. Giai đoạn 2 được tổ chức theo hình thức offline đấu đối kháng 1vs1, thời gian dự kiến từ 01/09/2006 đến 03/09/2006, tập trung tại 2 thành phố lớn là Hà Nội và TP.HCM. Game thủ đứng đầu mỗi khu vực sẽ giành được 1 suất đi Hàn Quốc dự GWC 2006 cùng phần thưởng 1 màn hình LCD 17".

Như vậy, sau 2 giai đoạn của cuộc thi Grand Prix 2006, 3 gương mặt tham dự giải GWC 2006 tại Hàn Quốc sẽ được xác định. Tuy vậy, để phân định "đẳng cấp", AsiaSoft còn tổ chức vòng chung kết xếp hạng cho 3 game thủ này, tổng giá trị giải thưởng bằng tiền mặt lên đến 450USD, nhằm xác định ngôi vô địch, á quân và hạng ba.

Theo sự sắp xếp tạm thời, đội Gunbound VN nằm trong bảng A cùng với Hàn Quốc, Mỹ, Singapore, Indonesia, Peru và Malaysia. Bảng B có 5 đội là Nhật, Philippines, Indonesia, Đức và Canada. Công ty AsiaSoft sẽ hỗ trợ chi phí di chuyển, sinh hoạt cho đội Gunbound VN khi du đấu ở Hàn Quốc, nhưng các game thủ cần chuẩn bị hộ chiếu cũng như các thủ tục xuất cảnh theo quy định của nhà nước.

Thể lệ và thông tin về cuộc thi Grand Prix 2006 do Công ty Phần Mềm Châu Á - AsiaSoft tổ chức diễn ra từ 24/07/2006 đến 03/09/2006 được cập nhật đầy đủ, liên tục trên *www.gunbound.net.vn*.

KIM HOÀN

Bảng Giải thưởng	
Giai đoạn 1	• 1 giải đặc biệt: 1 suất dự GWC 2006 và 1 màn hình LCD 17" • 100 tượng Mobile J.Frog và 200 áo thun Grand Prix • 256 nón Gunbound và các giải thưởng avatar đặc biệt.
Giai đoạn 2 (tổ chức riêng ở mỗi khu vực)	• 1 suất dự GWC 2006 và 1 màn hình LCD 17" cho game thủ vô địch • 1 ĐTDĐ Nokia 7360 cho game thủ bị loại ở chung kết khu vực • 2 ổ ghi DVD cho 2 game thủ bị loại ở bán kết khu vực • 4 ổ DVD Combo cho 4 game thủ bị loại ở tứ kết khu vực.
Vòng chung kết xếp hạng	• Giải nhất: 200USD • Giải nhì: 150USD • Giải ba: 100USD
GWC 2006 (Hàn Quốc)	• Giải nhất: 10.000USD • Giải nhì: 3.000USD • Giải ba: 1.000USD

Chơi bóng bổng trong Fifa Soccer 2006

Khi nhắc đến bóng đá Anh, người ta thường nghĩ ngay đến lối chơi bóng bổng đầy thể lực, thiên về đá cánh. Hầu như mọi đường bóng đều được dồn qua hai biên để 2 tiền vệ hoặc hậu vệ cánh dâng cao và tạt bóng chính xác, dọn cỗ cho tiền đạo dứt điểm! Trong Fifa Soccer 2006, lối chơi bóng bổng lật cánh được nhiều game thủ sử dụng vì những lý do sau: không cần kỹ thuật giữ bóng hoàn hảo, lối đá đơn giản, dễ tập luyện và đặc biệt những bàn thắng bằng đầu thường rất đẹp mắt, gây hưng phấn cho người chơi.

TRIỂN KHAI TẤN CÔNG

Ở phần sân nhà, bóng thường được tập trung ở trung lộ. Nếu chơi theo kiểu "cổ điển", bạn hãy dùng kỹ thuật cá nhân để điều khiển đường lên bóng: chuyền bóng ngắn, bật tường 1-2, chọc khe sệt hoặc bổng (phím Q + W)... để tạt bóng đến vị trí mong muốn. Đích của cú tạt bóng thường là sau vạch 16m50 của đối phương.

Theo kiểu chơi hiện đại với những đội hình có 2 tiền đạo cánh (như 4-3-3, 4-2-4), bạn nên sử dụng những đường chuyền ngắn để đưa bóng ra sát đường biên dọc (lưu ý: bóng phải nằm ở bên phần sân nhà của bạn thì mới có thể thực hiện phương pháp này). Quan sát camera trên màn hình để theo dõi vị trí cầu thủ tiền đạo phía trên: nếu anh ta cũng đứng sát đường biên và đang rất trống trải, bạn có thể thực hiện một đường căn bóng lên tuyến trên. Lưu y nếu bạn dùng phím sút (D) thì cầu thủ sẽ dễ dàng theo bóng, nhưng nhược điểm là bóng bổng, rơi rất chậm và hậu vệ đối phương sẽ kịp lui về tranh cướp bóng. Bạn có thể lên bóng bằng cách canh lực chuyền, tức là dùng phím chuyền bổng (A) vì bóng đi nhanh và giúp cho tiền đạo có nhiều khoảng trống, tư thế thuận lợi để có thể thực hiện tốt những pha tiếp theo. Khi dùng cách này phải chọn lực chuyền thật chính xác: nếu quá nhẹ, cầu thủ của đội khách đang trên đường chạy về sẽ cảm ơn sự hào phóng của bạn và ngược lại, quá mạnh sẽ bị hậu vệ chạy ra bọc lót cướp mất bóng, hoặc bóng sẽ đi hết đường biên dọc. Nếu lúc lên bóng mà cầu thủ sắp nhận bóng không nằm trong tư thế trống trải thì bạn hãy nhấn phím Q để cầu thủ đó chạy lên và thực hiện như trên - coi chừng bị bẫy việt vị nhé! Bạn cũng có thể chuyền chéo sân hoặc đảo cánh làm rối loạn hàng phòng thủ của đội bạn.

TẠT BÓNG

Bạn lên bóng rất hay, trong trận đấu có rất nhiều pha bóng bổng rót vào khu phạt bóng của đối phương, nhưng tất cả dường như chỉ "đuổi hươu, đuổi gà" vì không qua được hàng phòng thủ "đổ bê tông" của đội khách. Để thực hiện được một đường chuyền chuẩn xác, bạn cần lưu ý các yếu tố sau: tạt đúng thời điểm, đúng lực và đúng cách. Đúng thời điểm là bạn phải tạt khi tiền đạo đã đến vị trí nhận bóng, tức là bạn không thể tạt khi chẳng có cầu thủ nào phía bên trong hoặc tiền đạo đang đứng ở vị trí quá xa. Đúng lực là bạn phải "canh" làm sao để bóng rơi đúng vị trí tiền đạo nhận bóng - đừng bắt chàng tiền đạo cao có 1,8m mà phải đón đường bóng cao đến 3m, hoặc tạt bóng cách anh ta cả vài mét.

Về cách tạt, có nhiều phương pháp khác nhau như: vừa chạy thẳng xuống vừa tạt, chạy xuống dưới rồi đảo người ngược lại để tạt, chạy xéo vào góc cột cờ rồi tạt... Khi đã có những đường tạt bóng chính xác thì việc còn lại là dứt điểm.

Làm thế nào để những cú tạt bóng hiệu quả hơn? Khi đã vào đến vị trí tạt bóng và quan sát thấy cầu thủ phía trong đứng trống trải, bạn muốn thực hiện ngay một cú tạt để hậu vệ đối phương không kịp rút về phòng ngự. Nếu lúc này mà dùng cú tạt thông thường (phím A) thì bóng bay bổng và làm chậm mất cơ hội, vì thế, bạn hãy nhấn tổ hợp phím Q + A để chuyền bóng đến cầu thủ đó ngay lập tức, lúc này anh ta chỉ cần khẽ đưa đầu là đưa bóng vào lưới đối phương. Bạn cũng có thể tạo một cú căng ngang đầy uy lực nếu như bạn bấm double A (phím A + A). Ngoài ra, khi muốn tạt cánh từ khoảng cách xa, từ giữa sân... hãy bấm Q + A, bạn sẽ được thỏa nguyện ước mơ làm Beckham với những cú tạt chính xác đến từng milimét! Và khi chơi bóng bổng thì bạn nên chỉnh statics là Wing Play bằng nút số 4 trên bàn phím Num Lock, đội bóng sẽ chơi bóng bổng rất tốt và cầu thủ luôn di chuyển sao để thuận lợi với việc tấn công cánh.

DỨT ĐIỂM

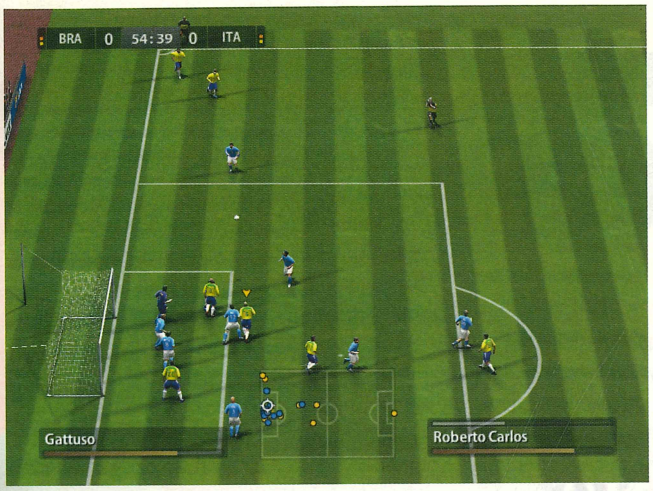
Khâu ghi bàn là khâu "đáng tiền" nhất trong một trận bóng đá, nhưng hỡi ôi, những cú dứt điểm dường như toàn tìm đến tay thủ

CÁC PHƯƠNG PHÁP LẬT CÁNH

Lật cánh bằng A: là cách lật bóng được nhiều người sử dụng nhất hiện nay. Tùy vào vị trí tiền đạo bên trong vòng cấm địa mà bạn điều chỉnh lực lật bóng cho phù hợp. Theo kinh nghiệm thì lực lật bóng dao động trong khoảng 30 - 60% thanh status là phù hợp. Những quả lật bóng bằng A có thể được tiền đạo kết thúc gọn gàng trong những tình huống từ phía dưới lao lên hoặc che mặt hậu vệ đối phương.

Lật cánh Q+A: khi lật bóng thì lực lật sẽ không xuất hiện trên thanh status, bóng sẽ tự động tìm đến khu vực cầu thủ đang đứng bên trong vòng cấm địa của đối phương. Có thể nói đây là cách câu cánh và đánh đầu đơn giản nhưng mang lại hiệu quả cao nhất khi tiền đạo có vị trí trống trải hoặc đứng che mặt hậu vệ đối phương.

Lật cánh Q+A có canh lực: đây là cách chơi thường được nhiều game thủ nổi tiếng trên thế giới sử dụng. Trước khi lật bóng, nhấn nút Q để kéo tiền vệ của mình lên vòng cấm địa của đối phương nhưng không để rơi vào thế việt vị. Nhìn chung, đây là cách lật bóng khá khó, đòi hỏi độ chính xác gần như tuyệt đối trong canh lực.



môn, vọt xà hoặc tìm đến các bảng quảng cáo ở cuối sân. Hình thức dứt điểm khi chơi bóng bổng khá đa dạng: đánh đầu, bắt vô-lê hay thậm chí là một cú "ngã bàn đèn" nếu như kịp bấm phím nút 2 lần liên tục. Bạn cũng có thể dừng bóng lại 1 nhịp sau đó mới tung ra cú sút. Chiêu này thực sự hiệu quả nếu trước mặt bạn có nhiều cầu thủ cản phá, vì cú dừng bóng bằng ngực lại sẽ làm cho đối phương bị lỡ nhịp.

CHỐNG BÓNG BỔNG

Phòng thủ các đợt tấn công bằng bóng bổng thì tốt nhất bạn nên sử dụng chiến thuật Man Marking: cách chơi Man Marking đã được trình bày trong TGG số tháng 7/2006 (bài Chiến thuật kèm người trong Fifa Soccer 2006, trang 44). Với cách này, bạn nên dùng 2 hậu vệ biên hoặc 2 tiền vệ cánh để kèm chết 2 tiền đạo cánh của đối phương, nhưng không nên quá lạm dụng vì cầu thủ Man Marking sẽ bị mệt và có thể sẽ không đủ sức đeo bám hết 2 hiệp.

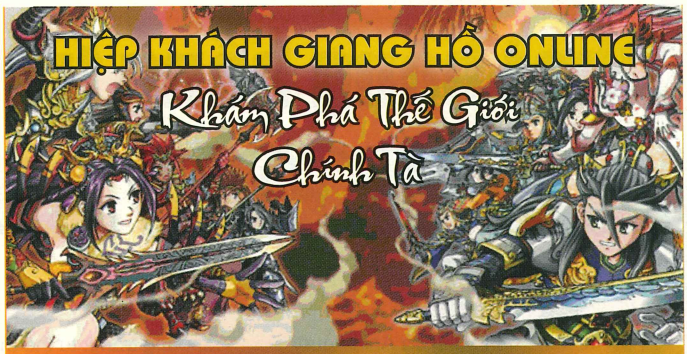
Phòng thủ dùng Tactics: đây là cách phòng thủ dùng các chiến thuật như bẫy việt vị (Offside Trap), phòng thủ khu vực (Zonal), chơi Pressing... Bạn có thể dùng phím Q + các phím 2, 4, 6, 8 (bên bàn phím Num Lock) để chọn chiến thuật phòng thủ hợp lý. Phòng thủ dùng thực lực: tức là phòng thủ bằng kỹ thuật, kinh nghiệm và cách chơi của chính bạn. Ngoài ra, bạn cũng có thể kết hợp những cách trên để đưa ra một phương pháp phòng thủ bóng bổng hữu hiệu nhất.

BÓNG BỔNG PHẢN CÔNG

Biết sử dụng và phòng chống bóng bổng là chưa đủ, bạn còn phải dùng bóng bổng để tận dụng cơ hội phản công khi hàng phòng thủ của đối phương đang dâng cao. Lúc này, hãy sử dụng phím D hoặc tổ hợp phím C + D để lên bóng, bóng sẽ được chuyền dài vượt tuyến lên cho các tiền đạo ở phía trên đua tốc độ. Để phản công hiệu quả nhất, bạn cần có tiền đạo có sức tì, đè tốt như Adriano, Trezequet... hoặc có tốc độ như Henry, Owen... Ưu điểm của phương pháp này là không phải căn lực mà độ chính xác lại rất cao. Lưu ý khi thực hiện không được để cầu thủ chuyền bóng chạy quá lằn ranh giữa sân, vì như thế đường chuyền vượt tuyến sẽ trở thành một cú sút vô thưởng vô phạt.

Để có được những pha phối hợp chơi bóng bổng hiệu quả, bạn nên vào Game Mode - Pratice Mode để tập luyện. Khi tập tấn công, hãy cho máy chơi với một thủ môn, lúc này bạn sẽ tha hồ tập luyện lật cánh, đánh đầu và sẽ nhận ra vị trí nào tạt và ghi bàn tốt. Ngược lại, hãy chọn đội mình là 9 người để có thể luyện tập kỹ năng phòng ngự. Hy vọng những kinh nghiệm trên có thể giúp các bạn đạt được nhiều thành công hơn nữa trong việc làm "cháy lưới" đối phương và bảo vệ lưới đội nhà.

TRẦN VĂN DŨNG
NGUYỄN NGỌC THẮNG
Team 4Eve



Theo AsiaSoft, ngày 20/07 Thế Giới Chính Tà chính thức đón chào các hiệp khách. Hai vùng đất đầu tiên sẽ là Liễu Chính Quan và Tam Tà Quan với hệ thống nhiệm vụ từ 32 – 60; đặc biệt còn có sự ra mắt tuyệt kỹ khinh công Thê Vân Tung.

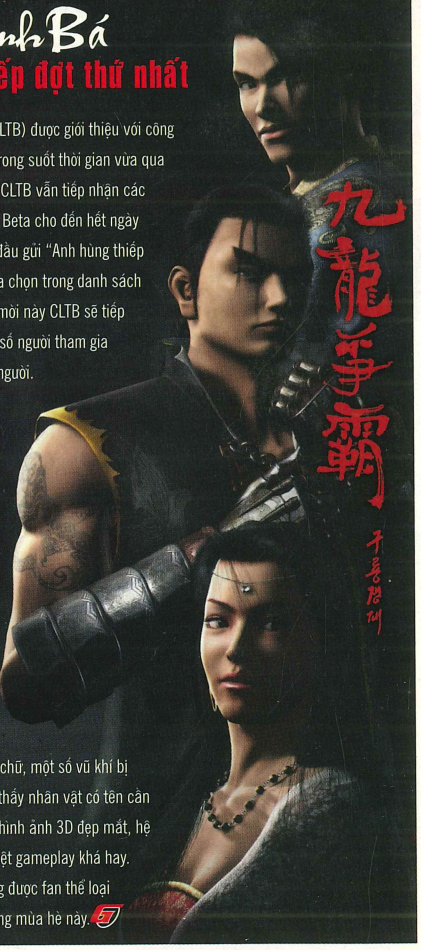
Người nghĩa hiệp được tôn chính phái, kẻ tàn ác bị gọi là tà. Tuy vậy, giang hồ không lúc nào thiếu những cao thủ tuy bị gọi là tà phái nhưng tính cách cương trực, hành hiệp trượng nghĩa và cũng không ít những kẻ thuộc danh môn chính phái nhưng hành động tiểu nhân, đảm say danh lợi. Vậy thế nào là chính? Thế nào là tà? Phải chăng điều đó phụ thuộc vào cách người chơi hành tẩu trên Giang Hồ như quan điểm của nhân sĩ Ôn Hiểu Dư?

Sự xuất hiện của hai nhân sĩ Ôn Hiểu Dư và Hoa Hữu Khuyết tại làng Huyền Bột như minh chứng cho việc chiêu mộ nhân tài của hai trường phái này. Những tuyệt kỹ lưu truyền của Thiên Mã Thần Công hay Kiếm Pháp linh diệu uy chấn võ lâm từ Trường Bạch Sơn sẽ khiến các hiệp khách võ cùng khó khăn khi quyết định cho mình một trường phái phù hợp. Đã vậy, người chơi còn phải vượt qua một số thử thách khó khăn mới có được thư tiến cử để bắt đầu chọn trường phái võ công cho mình.

Võ Lâm Chính Phái (JONGPA). Jongpa có 5 chi trụ: Kiếm Vương, Đao Đế, Thần Công, Quái Cái và LạcTiên tung hoành ngang dọc, trừ gian diệt ác, hành hiệp trượng nghĩa làm rạng danh chính phái. Liễu Chính Quan luôn rộng cửa chào đón những hiệp khách vào con đường chính đạo.

Giang Hồ Tà Phái (SAPA). Là người trong Sapa, phải có thực tài và mang đầy tham vọng để đạt mục tiêu nhất thống giang hồ và đôi khi phải hy sinh những thứ nhỏ nhặt để đạt mục đích. Tam Tà Quan luôn rộng cửa đón chào những nhân tài đầy tham vọng.

Cửu Long Tranh Bá
phát Anh hùng thiếp đợt thứ nhất



Từ ngày game Cửu Long Tranh Bá (CLTB) được giới thiệu với công chúng đến nay đã hơn 3 tháng và trong suốt thời gian vừa qua công ty VinaGame, nhà phát hành game CLTB vẫn tiếp nhận các game thủ đăng ký thử nghiệm bản Close Beta cho đến hết ngày 15/07. Vào ngày 18/07/06 CLTB đã bắt đầu gửi "Anh hùng thiếp đợt thứ 1" đến một số game thủ được lựa chọn trong danh sách đã đăng ký trước đó, sau lần phát thiệp mời này CLTB sẽ tiếp tục phát thêm 2 lần mời nữa, nâng tổng số người tham gia thử nghiệm bản Close Beta đến 15.000 người.

Các game thủ không nhận được giấy mời lần này có thể sẽ được nhận vào các lần tiếp theo. Đến ngày 20/07/06 đúng theo lịch trình, game CLTB chính thức mở "Cửu Long thử nghiệm môn" để các game thủ có thể vào chiêm ngưỡng thế giới võ hiệp rộng lớn, cũng như giúp nhà phát hành tìm những lỗi còn sót lại của trò chơi để kịp thời khắc phục. Bản Close Beta đã được Việt hoá hoàn toàn, tuy nhiên vẫn còn một số lỗi nhỏ cần điều chỉnh kịp thời như hệ thống trợ giúp bị lỗi font chữ, một số vũ khí bị sai tên hay một số nhiệm vụ không tìm thấy nhân vật có tên cần tìm... Nhìn chung CLTB là một game có hình ảnh 3D đẹp mắt, hệ thống nhiệm vụ rất phong phú và đặc biệt gameplay khá hay. Đây cũng là một trong những game đang được fan thể loại game trực tuyến chú ý đón chờ nhất trong mùa hè này.

Cuộc trình diễn E-Sport tại GameShow'06

Vừa qua trong hai tuần đầu của tháng 7 đã diễn ra vòng loại khu vực 2 game StarCraft và Counter-Strike của giải Game Cup'06, tại phòng game Tân Thái Bình (TPHCM) và Netchua Starbowl (Hà Nội) với nhiều kết quả bất ngờ nhưng cũng rất xứng đáng.

VÒNG LOẠI GAME COUNTER STRIKE

Vòng loại tại TP HCM đã diễn ra cực kỳ sôi động và phấn khích. Sự sôi động này không phải đến từ đội 1st.VN, đội số một của game Counter-Strike Việt Nam nhiều năm qua, mà đến từ sự bùng nổ, tỏa sáng bất ngờ của các tay game trẻ mới vào nghề. Các đội đăng ký tham gia được xếp vào 2 bảng đấu. Tại bảng A, đội eviL đã giành chiến thắng trước đội Q9, vốn được đánh giá cao hơn nhiều để giành vé vào bán kết sau 3 map thi đấu "nghẹt thở". Tương tự ở bảng B, Miracle là một đội chỉ mới thành lập cách đó một tuần đã giành chiến thắng quan trọng để đoạt vé đầu bảng trước đội AEc khá chủ quan (đội vừa đoạt hạng 4 tại giải Game Cup toàn quốc trước đó) nhờ sự xuất sắc bất ngờ của "sát thủ" có gương mặt trẻ thơ Jack (12 tuổi), game thủ nhỏ tuổi nhất giải. Đến vòng bán kết và chung kết, sự bất ngờ đã không còn, đẳng cấp và sự vượt trội đã giúp đội 1st.VN không khó khăn đoạt chức vô địch khu vực để cùng đội Miracle vào vòng chung kết toàn quốc.

Cùng thời gian, vòng loại cũng diễn ra tại Hà Nội, ngày thi đấu đầu tiên có 13 đội tham gia, được chia làm 4 bảng, chọn 4 đội đầu bảng vào bán kết. Vòng đấu bảng diễn ra không có quá nhiều bất ngờ khi các đội hạt giống đều thi đấu rất tốt. Trong đó ba đội đến từ Volcano (một clan CS mạnh của Hà Nội) là [T-rex], Legends.vn và Legends.gm nhanh chóng khẳng định sức mạnh và dễ dàng chiếm 3 ngôi nhất bảng. Đội proA tuy có gặp đôi chút khó khăn trước X-Zero nhưng cũng đã kết thúc vòng đấu bảng ở vị trí thứ nhất. Ở ngày thi đấu thứ hai, hai trận bán kết diễn ra giữa 2 cặp đấu [T-rex] với Legends.gm và Legends.vn với proA. Trong trận bán kết đầu tiên, sự đồng đều và chủ động trong lối chơi đã giúp [T-rex] chiến thắng thuyết phục 2-0 trước Legends.gm. Trận bán kết thứ hai, với lực lượng vượt trội Legends.vn đã vượt qua proA với tỷ số 2-0. Hai người anh em đến từ Volcano đã trình diễn cho khán giả những trận đấu hay và đầy kịch tính. Kết thúc vòng đấu Hà Nội, hai đội vào vòng chung kết toàn quốc sẽ là [T-rex] (hạng 1) và Legends.gm (hạng 2)

Kết thúc vòng loại ở hai khu vực, có thể nói 4 đội đại diện vào vòng chung kết lần này khá xứng đáng vì họ hội đủ tất cả các tố chất như: kỹ năng tốt, chiến thuật hay, sự chuẩn bị chu đáo... Đội trưởng đội 1st.VN, Bảo "Lara" Nguyễn phát biểu: "Sau Gameshow, chúng ta sẽ biết đội nào xứng đáng là Best of the Best của game Counter-Strike Việt Nam".

VÒNG LOẠI GAME STARCRAFT

Ngày 07/07 đã diễn ra vòng loại giải đấu StarCraft Broodwar, đây là giải đấu theo thể thức đồng đội đầu tiên tại Việt Nam. Với sự tham gia của 8 đội StarCraft mạnh nhất TP.HCM, giải đấu đã mang lại không khí nóng bỏng, tranh đua quyết liệt, cống hiến cho khán giả những trận đấu đẹp và kịch tính.

Kết quả bốc thăm đã đưa 8 đội vào 2 bảng đấu. Bảng A gồm các đội Newbie, NK DreamVN Team 1, Viet-Gaming|Hoan Long. Bảng đấu này đánh dấu sự xuất hiện của Newbie bao gồm các học sinh trường Nguyễn Thị Diệu và trường Năng Khiếu (NK) đối đầu với 2 đội mạnh là DreamVN Team 1 và Viet-Gaming|Hoan Long. Newbie, những game thủ mới tham gia làng StarCraft đã bị loại ngay từ đầu. Trong cuộc đua tam mã, đội NK đã hụt hơi khi lần lượt thua đội 1 DreamVN và Viet-Gaming|Hoàn Long. Bất ngờ của bảng đấu là Viet-Gaming|Hoàn Long thắng Đội 1 DreamVN với tỉ số 2-1, đoạt vị trí đầu bảng. Trong khi đó, bảng B gồm các đội: DreamVN Team 3, DreamVN Team 2, Q9 Team 1, Q9 Team 2 cũng không kém căng thẳng. Các đội tham gia vòng chung kết GameCup 2006 tổ chức thi đấu tại hội chợ Computer World Expo 2006 gồm có Viet-Gaming|Hoàn Long, Dream VN Team 1, Q9 Team 1, Q9 Team 2.

Trong khi đó tình hình các đội ở phía Bắc không được tốt lắm, ngày 08/07 chỉ vỏn vẹn có 4 đội đến đăng ký thi đấu, nên mặc nhiên 4 đội sẽ cùng vào vòng chung kết đấu với các đội đã vượt qua vòng bảng của khu vực phía Nam. Tuy nhiên, 4 đội phía Bắc đều là các đội mạnh đã từng tham gia các giải lớn như World Cyber Games nên chúng ta chưa thể nói lợi thế sẽ thuộc về đội nào.

CHƯƠNG TRÌNH PHIẾU KHUYẾN MÃI

THẾ GIỚI VI TÍNH

Giảm giá **15%** khi mua thẻ chơi game **Cao Bồi Không Gian**

Liên hệ

- Hà Nội: Công ty Cổ Phần Đầu Tư Việt Đức; 81 Phố Chùa Láng, Q. Đống Đa ĐT: 04. 7 755 789 - 04. 2 751 158
- TP.HCM: 27 Bis Trần Nhật Duật, P. Tân Định, Q.1; ĐT: 08. 8 468 510

Thời gian giảm giá: Từ ngày 25/07 - 25/10/2006.

Phiếu được mua tối đa 10 thẻ mỗi loại (mệnh giá 15.000đ và 60.000đ).

CHUNG KẾT TOÀN QUỐC - BẤT NGỜ, SÔI ĐỘNG

Vòng chung kết tại triển lãm VCW 2006 đã trở thành một sự kiện được trông chờ và thu hút rất đông khán giả cũng như game thủ tham gia, cổ vũ tại không khí náo nhiệt của Gameshow.

STARCRAFT: CUỘC CHẠY ĐUA CỦA CÁC ĐỘI MẠNH.

Vòng chung kết tại VCW 2006 đã chứng kiến sự lên ngôi của Q9 Gaming khi cả 2 đội của họ đều đánh bại Viet-Gaming|Hoàn Long và DreamVN khá dễ dàng. Trận tranh hạng nhất tại TP.HCM chỉ còn là cuộc đua tranh của anh em nhà Q9, cuối cùng Q9 Team 1 đã chiến thắng Team 2 với tỉ số 3-0 giành quyền lọt vào trận chung kết toàn quốc.

Trong khi đó tại trung tâm NetChùa Starbowl - Hà Nội, với sự vượt trội về đội hình, ProArmy Gaming đã dễ dàng cho đo ván [Nhayday] và ClanVIE cũng không kém cạnh khi chỉ để 3w thắng 1 ván duy nhất. Trong trận đấu quyết định đội vô địch HN, chiến thắng đã thuộc về ClanVIE với tỉ số 2-1, dành quyền vào thi đấu chung kết quốc gia, ProArmy Gaming bị rớt xuống thi đấu tranh hạng 3 với Team 2 của Q9 Gaming. Các game thủ Hà Nội đã tỏ ra lấn lướt các game thủ TP.HCM khi cả 2 trận đấu trực tuyến giữa 2 miền, 2 đội HN là ClanVIE và ProArmy Gaming đều thắng 2 đội TP.HCM là Q9 Gaming với tỉ số 2-0. Kết thúc giải đấu đội vô địch là ClanVIE, đội hạng 2 là Q9 Gaming Team 1 hạng 3 là ProArmy Gaming.

Thông tin về giải Game Cup'06 được đăng tải trên khắp các website lớn về StarCraft như *www.pgtour.net, www.wgtour.com, www.gosugamers.net* và *www.teamliquid.net.* StarCraft Việt Nam với giải đấu này đã được bạn bè khắp năm châu chú ý và đánh giá là một cộng đồng vững mạnh và phát triển với tốc độ chóng mặt.

COUNTER STRIKE: 1ST.VN ĐOẠT NGÔI VÔ ĐỊCH

Tại vòng chung kết Counter Strike toàn quốc giải Game Cup'06, trận đầu tiên tranh hạng 3 giữa T-Rex và Miracle đã khiến khách tham quan Gameshow hết sức hồi hộp và phấn khích vì Miracle chính là hiện tượng của giải ngay từ vòng loại. Miracle đã liên tiếp thắng 3 ván đầu nhờ sự cổ vũ nhiệt tình của khách tham quan và các fan game CS, tuy nhiên T-Rex bằng kinh nghiệm trận mạc hơn hẳn đã nhanh chóng vô hiệu hoá được "quả bom" Miracle với tỉ số chung cuộc 16-9 và giành hạng 3 toàn quốc. Trận chung kết "đầy bất ngờ" diễn ra giữa 1st.VN và Legends.vn. Nếu Miracle là hiện tượng của phía Nam thì Legends.vn lại là hiện tượng của làng CS phía Bắc khi bất ngờ hạ bệ T-Rex, đội danh giá nhất HN để thẳng tiến vào trận chung kết.

Lực lượng của 1st.VN vốn đã có phong độ rất ổn định, nay lại được tiếp thêm "máu" nhờ có thành viên Xuka, game thủ "pro" CS từ Mỹ về VN cùng đồng đội tranh tài. Chính "ức chế" tâm lý trước đối thủ lớn đã khiến Legends.vn chịu thất bại nặng nề 16-6 ngay trong màn de_inferno đầu tiên. Ở màn thứ 2 (de_nuke), Legends.vn đã chống trả quyết liệt trước sự tấn công như bão táp ở khắp mặt trận của 1st.VN. Tuy nhiên, sự chênh lệch khá lớn về trình độ đã khiến Legends.vn hao mòn dần và "vỡ trận" để thua trận thứ 2 liên tiếp với tỉ số 16-7. Chiến thắng thuyết phục này đã giúp 1st.VN một lần nữa đăng quang chức vô địch giải GameCup'06. Kết thúc giải đấu, đội vô địch toàn quốc là 1st.VN, hạng nhì là Legends.vn và hạng 3 là T-Rex.

Tuy chức vô địch của giải không ngoài dự đoán của các fan CS VN nhưng sự xuất hiện của những hiện tượng của giải là 2 đội Miracle và Legends.vn, đã khiến giải trở nên hấp dẫn và lôi cuốn người xem ngay từ vòng đấu loại. Sau giải Game Cup'06 đội 1st.VN sẽ tiếp tục chinh phục giải WCG Asia Championship diễn ra từ 11 đến 13 tháng 8 tại Singapore, đây là giải nhà nghề đầu tiên ngoài lãnh thổ mà 1st.VN tham gia. Mong rằng 1st.VN tiếp tục chiến thắng để tên tuổi game thủ VN có trong bảng xếp hạng thế giới.

THANH BÌNH

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

BEPRO – Công Ty Thương Mại Dịch Vụ Văn Phòng Đức Việt 25
FPT ELEAD - TT Máy Tính - CN Công Ty Phân Phối FPT ..... Bìa 3
GAMELOFT – Công Ty TNHH 5
HALO 49
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 21
INTECOM - Công Ty Đầu Tư và Phát Triển Công Nghệ Thông Tin ... 3
VCC – Công Ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam 39
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng .. Bìa 4
VINAGAME - Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ PM Trò Chơi Vina .... Bìa 2, 1

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỐ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SÂN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**

VinaGame INDY21

www.cuulong.com.vn

FPT ELEAD®
CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

Công nghệ hai nhân
Nhân đôi niềm vui

* FPT Elead đề xuất sử dụng hệ điều hành Windows® có bản quyền.

Hãy chọn FPT Elead E615 tích hợp bộ vi xử lý Intel® Pentium® D với khả năng xử lý hai nhân cùng lúc mang lại những tính năng mới đầy hào hứng.

FPT ELEAD E615

Processor: Intel® Pentium® D Processor 805 (2.66GHz, Bus 533, 2x1MB Cache, support 64 bit). Mainboard: Chipset Intel® 865, Bus 800/533MHz (Prescott). RAM: 512MB (2 x 256MB) DDR 400. Hard disk: 80GB SATA, 7200rpm. Floppy disk: 1.44MB. CD-RW: 52X32X52X IDE. Audio: Onboard. Graphics: Onboard. AGP Connector: Slot AGP Express. Nic: Onboard. Case: Elead ATX tower case w/420 P.S (38°). Monitor: Elead 17" CRT FLAT monitor. Keyboad & Mouse: Elead PS/2

7.999.000 VNĐ. *(Giá đã bao gồm VAT.)*

intel Pentium® D Inside™ Dual-core. Do more.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, and Xeon Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

■ *Văn phòng chính:*
298G Kim Mã, Ba Đình, Hà Nội
*Tel: 84-4 7 260 666 * Fax: 84-4 7 260 717*

■ *Chi nhánh:*
63 Võ Văn Tần, Quận 3, TP. HCM
*Tel: 84-8 9 330 999 * Fax: 84-8 9 306 121*

■ *Trung tâm Bảo hành:*
1A Yết Kiêu, Hà Nội
*Tel: 84-8 9 421 792 * Fax: 84-4 9 424 866*

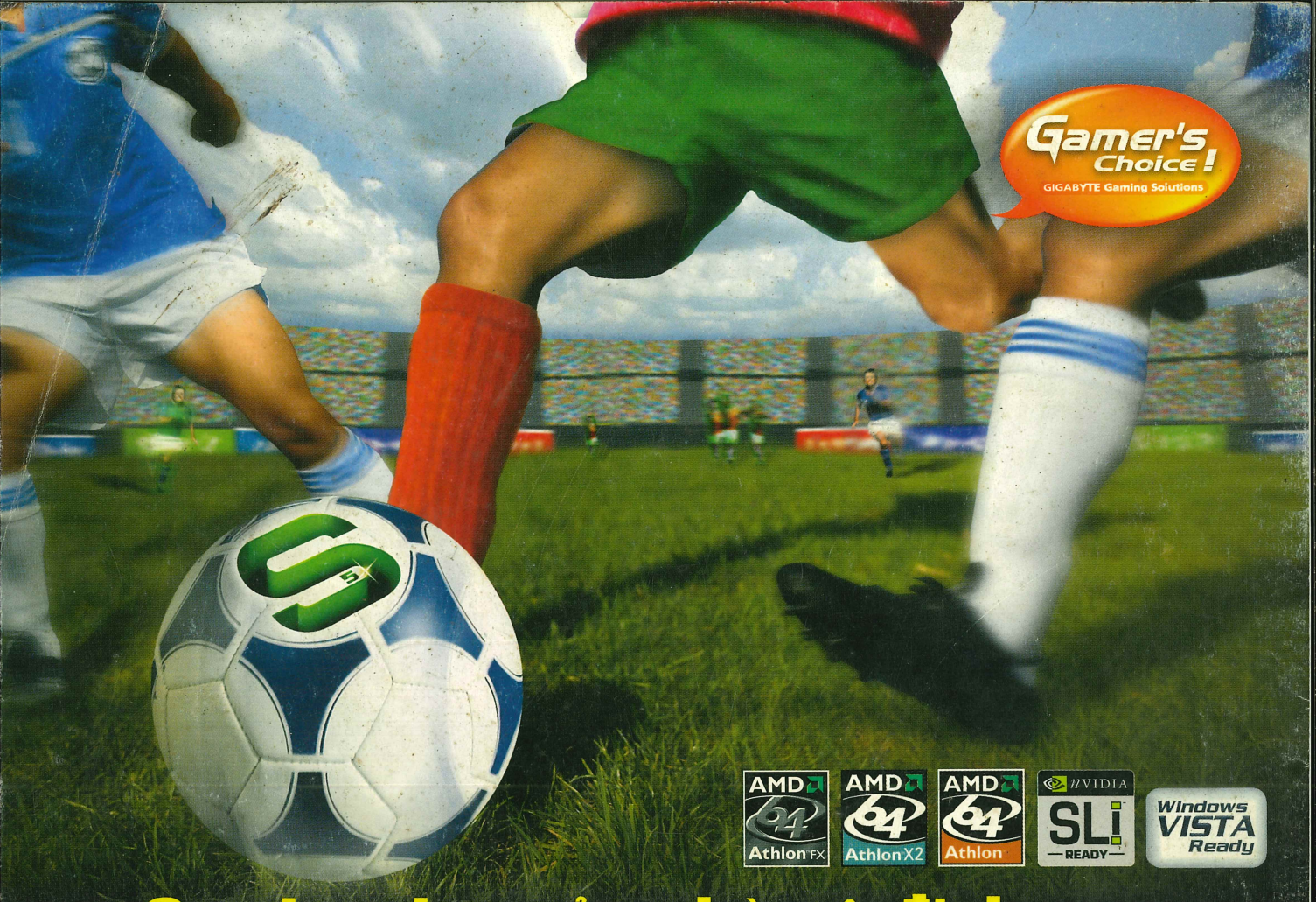
57 Trần Quốc Thảo, P.7, Q.3, TP. HCM
*Tel: 84-8 9 330 080 * Fax: 84-8 9 330 075*

178 Trần Phú, Hải Châu, Đà Nẵng
Tel/Fax: 84-0511 562 666

■ *Nhà máy:*
Lô 3, đường số 11 KCN Tân Bình, TP. HCM
*Tel: 84-8 8 162 785 * Fax: 84-8 8 162 787*

Đường dây nóng: 08. 9011 236

Cảm ơn người tiêu dùng đã bình chọn máy tính thương hiệu FPT Elead. Sản phẩm máy tính Ưa chuộng nhất 2004-2005-2006 do Tạp chí PC World tổ chức.



AMD 64 Athlon FX | AMD 64 Athlon X2 | AMD 64 Athlon | NVIDIA SLI READY | Windows VISTA Ready

Sự chọn lựa của nhà vô địch

GIGABYTE S-series Socket AM2 Motherboards

GA-M59SLI-S5

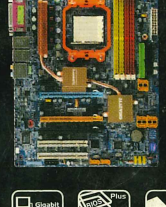
DDR2 Ready

Silent-Pipe | SLI | Speed | Smart | Safe

Silent-Pipe SLI Speed Smart Safe

GA-M59SLI-S5

NVIDIA® nForce™ 590 SLI™ Chipset



- AMD Athlon™ 64 FX/ Athlon™64 X2 socket AM2 platform
- Supports high performance Dual Channel DDR2 800 memory
- Enables NVIDIA SLI™ technology at two full-bandwidth PCI-E X16 interface
- Integrated Dual Gigabit Ethernet solution
- Integrated T.I. IEEE1394 FireWire interface
- Features 8-channel High Definition Audio

Dual Gigabit LAN | DualBIOS Plus | eSATA 2 | Dual Channel DDR2 800 | IEEE 1394 | High Definition Audio | RoHS | EasyTuneS

SLI Speed Smart Safe

GA-M57SLI-S4

NVIDIA® nForce™ 570 SLI™ Chipset

- AMD Athlon™64 X2/ Athlon™64 socket AM2 platform
- Supports high performance Dual Channel DDR2 800 memory
- NVIDIA SLI Multi-GPU function for extreme graphics performance
- Integrated Gigabit Ethernet solution
- Integrated T.I. IEEE1394 FireWire interface
- Features 8 channel High Definition Audio

Gigabit LAN | Vertual DualBIOS | Serial-ATA 3Gb/s | Dual Channel DDR2 800 | IEEE 1394 | High Definition Audio | RoHS | EasyTuneS

Nhà phân phối :

MicroStar
CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1- TP. HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc:
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh Tel : 04 5371525

Các đại lý:

TP HCM :

Nguyễn Hoàng	9203404
Vi tính Phong Vũ	9330186
Thành Nhân	9250259
Sáng Tạo	9255406
Hợp Nhất	9252367
Nova	9253863
Compro	9250448
Phương Thịnh	8207224
Quốc Tiến	8305915
Hoàn Long	9250898

Huế :

Điện Tử Huế	054 846146

Đà Nẵng :

Vitico	0511 871838
GCC Đà Nẵng	0511 653060
Nước Việt	0511 690680

Quảng Ngãi :

MHQ	055 825894

Tiền Giang :

Westcom	073 885885

Qui Nhơn :

Vi tính Qui Nhơn	056 822803
Bảo Châu	056 828199

Nha Trang :

Tin Hưng	058 825081
Tin Học Nha Trang	058 810822
Sao Kim Nha Trang	058 510885

Cần Thơ :

TT Điện Tử Tin Học Đại Học Cần Thơ	071 832875

DakLak:

Toshiba	050 857585
Thiên Hòa	050 812970

Kontum:

Xuân Hải	060.910055

Đà Lạt:

Phương Nguyên	063 823224

GIGABYTE™
TECHNOLOGY